

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 25
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
INFORME INTERNET
Diversión en Red
REPORTAJE
Juegos de Estrategia
Descubre el género de moda
PC Fútbol 5.0
Cómo llegar a ser campeón de campeones
Red Alert
Europa en juego
HOBBY PRESS
TODAS LAS CLAVES DE LAS FASES IMPOSIBLES

 u  a

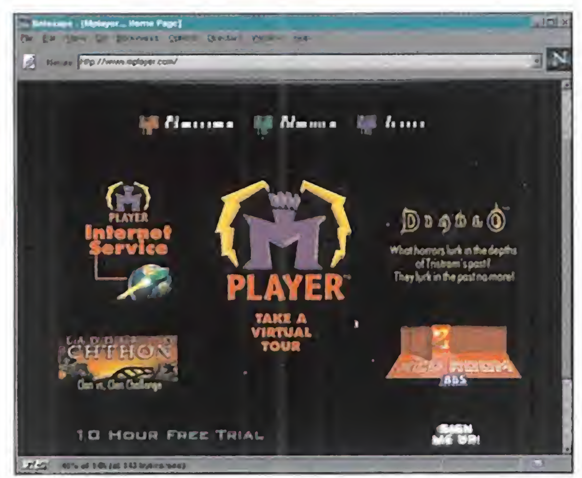
Año XIII - Tercera época - Número 25 - Febrero 1997



68 MEGAJUEGO
PC FÚTBOL 5.0

Dinamic Multimedia vuelve a la carga superando todas las expectativas creadas en torno a «PC Fútbol», en su última y más espectacular versión. Todo el control en tus manos sobre cualquier club de la liga, un estupendo simulador 3D y la información más completa sobre el deporte rey en nuestro país.





78 INFORME
JUGAR EN INTERNET

Internet es, cada día que pasa, un foro mayor para el juego multiusuario. Los programas de más éxito en la red, los servidores de mayor calidad, todos los secretos para conectarse, los protocolos más populares... Todo lo que hay que saber para entrar en Internet y disfrutar del juego.

En espera de los lanzamientos que se preparan para la época primaveral, nos encontramos en uno de esos meses de transición en los que los proyectos van acabando de tomar forma. Febrero, efectivamente, nunca se ha distinguido por el excesivo número de lanzamientos, lo que tampoco quiere decir que las páginas de este número se encuentren faltas de títulos de calidad. Una de las mejores pruebas las encontramos en el mega reportaje dedicado a juegos de estrategia, con más de una decena de programas, entre críticas y previews, y entre los que encontramos algunos tan deseados y esperados como «Warcraft II», en castellano –por fin, tras innumerables retrasos, llega a nuestro país–, «Master of Orion II», «Grand Prix Manager 2», etc. No cabe duda que la estrategia se ha convertido en un género mayoritario, lo que parecía casi imposible hace tan sólo un par de años, y ésta es la demostración.

Pero la cosa, por supuesto, no se podía quedar aquí. Si hablamos de reportajes y/o informes, no podemos dejar de lado el dedicado a los juegos multiusuario en Internet, un soporte que, día a día, se afianza, no como una apuesta de futuro, sino de un presente realmente espléndido. Servidores, juegos, conexiones... todo lo necesario para disfrutar de programas como «Quake», «Red Alert», «Warcraft»... Nombres como Kali, TEN, etc., se hacen cada día más conocidos y populares entre los usuarios, y más que se harán, como es de esperar, y desear.

Y, claro está, en el resto de las páginas de este número también encontraréis los más importantes juegos aparecidos este mes. Títulos de renombre y calidad como «PC Fútbol 5.0», «Diablo», «AMOK», «Creatures», «EF 2000 Evolution»... La lista es realmente larga.

Bueno, y esto es todo, por el momento, ya que, si todo se desarrolla según lo previsto, el mes que viene comenzará una nueva andanada de títulos, que adelantarán una primavera espléndida. Un momento en el que esperamos que volvamos a encontrarnos en nuestra cita habitual, para ofreceros todo lo que se cuece en el panorama nacional e internacional del soft.

r i o



595 ptas. (IVA incluido)



84 REPORTAJE
JUEGOS DE ESTRATEGIA

Deportes, desafíos medievales, mitología, estaciones espaciales... cualquier excusa es buena para la producción de un buen juego de estrategia, un género que comenzó como "sólo para minorías", y ha acabado por imponerse como uno de los más demandados. Estos son algunos de los mejores y más esperados programas de la temporada.





104 A FONDO
COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Westwood ha dado de nuevo en la diana con uno de los mejores programas de estrategia de la historia. Pero la guerra, por uno u otro bando, no es algo que se gane en un día. Por eso, hemos preparado este especial dedicado a las misiones más complejas de «Red Alert», para que Europa caiga en tus manos, sin ninguna dificultad.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Álvaro Egea
Eduardo López
Enrique Bellón
Ventura y Nieto

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por ojd



DEMOS

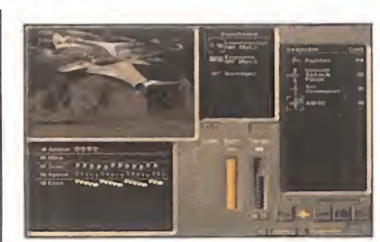
THE DARKENING



El comercio ha avanzado mucho desde las antiguas civilizaciones y, por supuesto, siempre ha existido gente capaz de transportar cualquier cargamento por dinero, aunque las dificultades han aumentado en el transcurrir de los años. En «The Darkening» pilotaréis una nave espacial por todos los confines de la galaxia, transportando peligrosos cargamentos codiciados en algunas ocasiones por los piratas y en otras, al ser contrabando, por las fuerzas policiales. En la demo jugable que os ofrecemos del programa podréis comprobar que no se han escatimado esfuerzos, tanto a la hora de crear la producción cinematográfica de la que consta el juego, como el nivel gráfico y de realismo de las naves. Vuestra misión será acabar con una serie de piratas que tratan de destruir el puesto espacial en el que os encontráis y para ello dispondréis de un tiempo limitado.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 75, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 120, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón o Joystick.
INSTALACIÓN (DOS): Desde el menú principal del CD seleccionad THE DARKENING y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (DOS): Desde el directorio P2DEMO del disco duro, teclead P2DEMO para iniciar la demo.

M.A.X



Estrategia en su máximo nivel, podríamos decir de este juego que incorpora elementos del ajedrez en una trepidante historia en la que la tierra ha sido destruida y la raza humana se ha dividido en 8 clanes, enemigos acérrimos que viven en gigantescas naves espaciales. Vuestro objetivo será conquistar nuevos planetas habitables, y para ello dispondréis de unidades mecanizadas que podréis utilizar por tierra, mar y aire.
En la demo jugable que os ofrecemos podréis jugar en uno de los planetas que componen la versión comercial del programa y seleccionar uno de los cinco escenarios disponibles.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador 486DX2, 8 MB de RAM, 3 MB de espacio en disco, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100, 16 MB de RAM, 18 MB de espacio en disco, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Ratón
Fin Turno:	E
Encontrar Unidad:	F
Zoom:	+/-
Centrar Unidades:	F1
Cargar Partida:	Alt+L
Guardar Partidad:	Alt+S
Menú:	Alt+X

INSTALACIÓN: Desde el directorio MAXDEMO del CD teclead INSTALL.
EJECUCIÓN: Desde el directorio MAXDEMO de vuestro disco duro teclead MAX.

AMOK



Después de la última guerra que duró casi 70 años, la humanidad está por fin en paz. Pero este estado no ha beneficiado en absoluto a las grandes compañías armamentísticas, que han decidido enviar una nave tripulada por vosotros, con el nombre de AMOK, con la que tendréis que intentar crispar los ánimos hasta que la guerra vuelva a declararse.
Os ofrecemos una demo jugable de este sensacional arcade en 3D, en el que podréis jugar en una de las misiones que componen la versión comercial del programa y en la que tendréis que destruir varios objetivos.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador 486 DX2, Windows 95, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100, Windows 95, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Salir:	Alt+F4
Vistas:	F1
P. Completa:	F2
Modo Pantalla:	F3-F4
Movimiento:	Cursores
Disparo:	Control
Misil:	Espacio
Bomba:	Enter

EJECUCIÓN: Una vez terminada la instalación, desde el menú principal del CD seleccionad AMOK y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

BLOOD & MAGIC



Bajo este sugerente nombre de "Sangre y Magia" se esconde un juego de rol combinado con la estrategia en tiempo real tan de moda en nuestros días.
Aunque el juego se ajusta perfectamente a las características de cualquiera de los de la serie Advanced Dungeons & Dragons al combinar estrategia en tiempo real, es mucho más adictivo, aunque por supuesto tiene una historia rígida que se desarrolla en cinco reinos donde tendréis que luchar duramente por venganza o por manterner la ley y el orden a vuestra elección.
En la demo jugable que os ofrecemos podréis jugar en dos regiones diferentes, es decir, dos escenarios distintos de los que componen la versión comercial del programa.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador 486DX2, 8 MB de RAM, 35 MB de espacio en disco, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100, 16 MB de RAM, 35 MB de espacio en disco, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón.
INSTALACIÓN (DOS): Desde el directorio B&M del CD teclead INSTALL.
INSTALACIÓN (WIN 95): Desde el directorio B&M del CD teclead INSTW95
EJECUCIÓN: Desde el directorio INTRPLAY\BAMDEMO de vuestro disco duro teclead BAM.

NASCAR RACING 2



Os presentamos una demo jugable de «Narcar Racing 2» en la que podréis poneros a los mandos de uno de estos vehículos en dos circuitos diferentes en el mundial de prototipos de esta peculiar modalidad deportiva.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 8 MB de RAM, 18 MB en disco, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 120, 16 MB de RAM, 18 MB en disco, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Acelerar:	F. Arriba
Frenar: F.	Abajo
Derecha: F.	Derecha
Izquierda: F.	Izquierda
Cámaras:	F10
Info:	F1
Detalles:	1-7

INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad NASCAR RACING 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio NASCAR2 de vuestro disco duro teclead SETUP para configurar el programa o N2DEMO para ejecutarlo.

CAPTAIN QUAZAR



En este arcade de acción tendréis que salvar a los diferentes prisioneros capturados por las fuerzas mutantes, al mismo tiempo que rescatáis los tesoros que han robado a la humanidad. Os ofrecemos una demo jugable del programa en la que podréis jugar en un nivel completo del mismo. Consejo: disparar contra todos los objetos que aparezcan.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, Windows 95, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, Windows 95, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Disparo A:	Insert
Disparo B:	Inicio
Disparo C:	Re Pág
Rotar:	Supr
Barra Estado:	Fin
Menú:	Av Pág

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD seleccionad CAPTAIN QUAZAR y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

TAREKU. LETTER OF THE LAW



Una aventura al estilo manga, creada por el prestigioso dibujante Terasawa, aparecerá pronto para PC; se trata de «Takeru. Letter of the Law», donde el protagonista será un caza-recompensas que encontrará bonitas mujeres en su camino. Deberá luchar y solventar algunos puzzles.
En la demo que os ofrecemos, podréis sacar a Takeru de la cárcel y luchar contra un oponente.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486DX2, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAMm, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN (WINDOWS):
Desde el menú principal del CD seleccionad TAKERU: LETTER OF THE LAW y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WINDOWS): Abrid la carpeta TAKERU LETTER OF THE LAW y pulsad sobre el icono TAKERU DEMO.

ULTIMATE SOCCER MANAGER 2



Si alguna vez habéis sentido tentaciones de convertiros en dirigentes de vuestro equipo de fútbol favorito, con la demo jugable que os ofrecemos podréis conseguirlo. Podréis comprar o vender jugadores a vuestro antojo, ampliar vuestro estadio, subir el precio de las entradas e incluso cambiar las alineaciones durante el partido.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486DX33, 8 MB de RAM, 22 MB de espacio en disco, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, 22 MB en disco, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD seleccionad ULTIMATE SOCCER MANAGER 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio USM2 de vuestro disco duro teclead SETSOUND para configurar el programa o USM2 para ejecutarlo.

TRAILERS

LOS DEMONIOS DE LA NOCHE

En plena época colonial africana el avanze británico se ve estancado por una serie de acontecimientos que llevan consigo más de un centenar de muertes, posiblemente debidos a una especie de animales conocidos por los demonios de la noche.



THE RELIC

Durante el desarrollo de una fiesta aparece una extraña criatura que causa el terror entre los invitados al banquete y estos tratarán de acabar con la amenaza en una película con fantásticos efectos especiales que harán las delicias de los aficionados a este género.





Servicio de atención al usuario

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 9 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

3DO DECATHLON

El Decathlon es la especialidad atlética más dura al combinar 10 pruebas en las que lo decatletas tienen que demostrar su fuerza, velocidad, resistencia y habilidad, tratando de superarse a sí mismos en cada una de ellas.
Ahora, los chicos de 3DO han desarrollado un juego en el que podréis poner a prueba vuestras capacidades de coordinación de movimientos y resistencia.
En la demo jugable que os ofrecemos podréis participar en 2 de los 10 eventos que componen el Decathlon: 100 metros lisos y salto de longitud.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX33, Windows 95, 8 MB de RAM, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, Windows 95, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:
Movimiento: A-S
Acción: D
INSTALACIÓN (WIN 95):
Desde el Menú principal del CD seleccionad 3DO decathlon y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN (WIN 95):
Una vez concluido el proceso de instalación, desde el menú de INICIO de Windows, seleccionad PROGRAMAS, después la carpeta 3DO GAMES y por último pulsad sobre el icono DECATHLON DEMO.

STAR CONTROL 3

Ésta es la tercera entrega de juegos de estrategia espacial basados en las novelas del mismo nombre, y en esta ocasión vuestro objetivo será acabar con la tremenda amenaza que supone para todas las razas de la galaxia el colapso que sufre el Hiperespacio, ya que existe la imposibilidad de viajar entre estrellas porque las tecnologías de precursor están agotadas debido a que la gigantesca nave de combate Galacticus desaparece y se da por destruida.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486DX2, 8 MB de RAM, 5 MB de espacio en disco, VGA, CD-ROM 2X y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, 65 MB de espacio en disco, SVGA, CD-ROM 4X y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN:
Desde el directorio SC3DEMO del CD teclead INSTALL.
EJECUCIÓN:
Una vez concluida la instalación,desde el directorio PFILES\ACCOLADE\SC3DEMO de vuestro disco duro teclead SC3DEMO.

P R E V I E W S

TUROK: DINOSAUR HUNTER



El programa «Turok» es el nombre de un juego en primera persona creado para la nueva consola Nintendo 64, en el que tendréis que acabar con la amenza que supone la reaparición de los dinosaurios para la raza humana. El juego es espectacular tanto a nivel de gráficos, escenarios, sonido y sobre todo por el tamaño de los dinosaurios y el armamento con el que podréis contar.
Os ofrecemos una preview del juego en formato AVI o de vídeo para Windows.

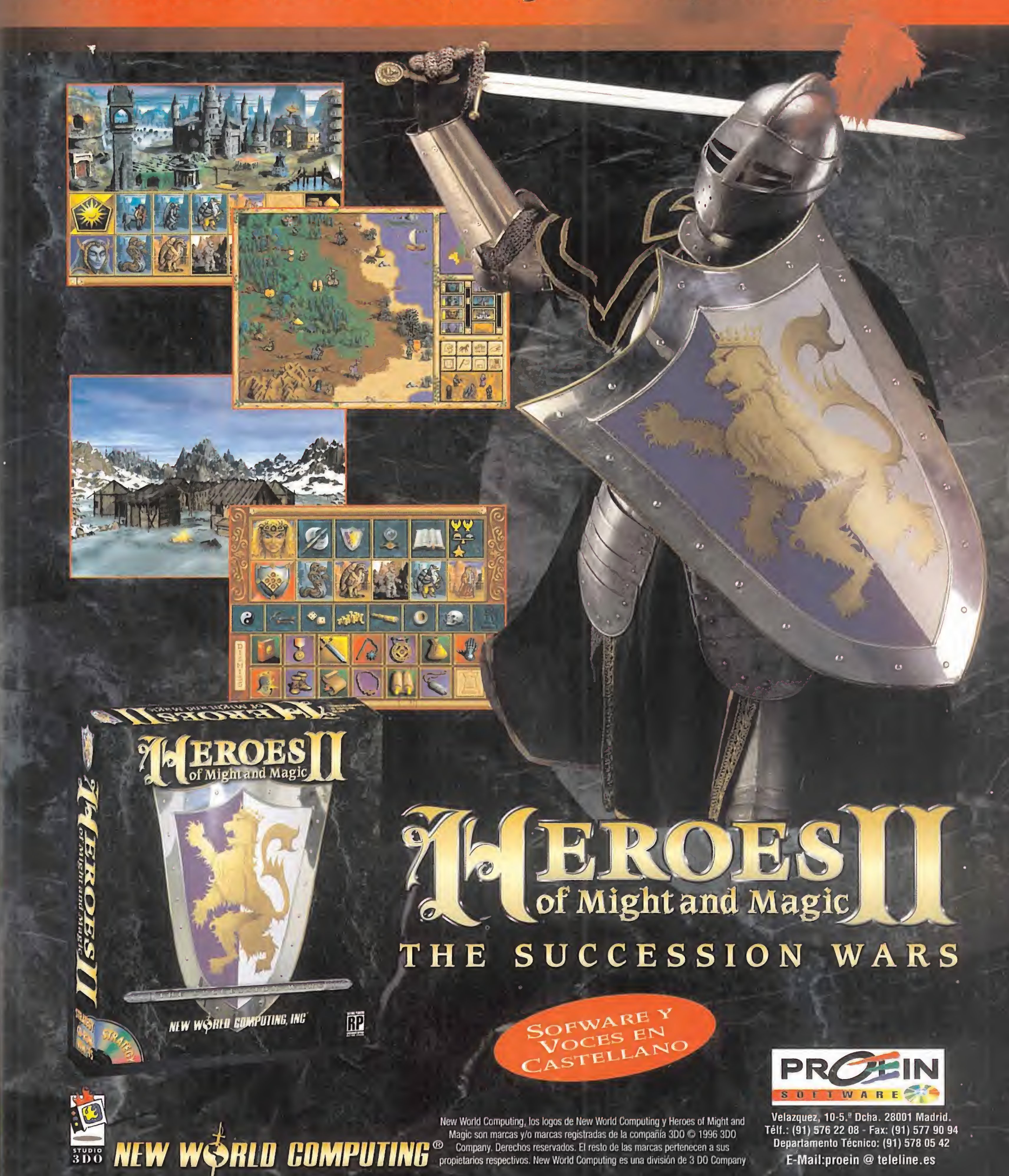
TUNNEL B1

El programa «Tunnel B1» es un arcade de acción en el que tendréis que avanzar por una serie de galerías con el objetivo de destruir un arma de gran poder que está acabando con la humanidad. Por eso, os han enviado a los mandos de un sofisticado caza de combate con el que tendréis que introduciros en los túneles y acabar con todos los enemigos.

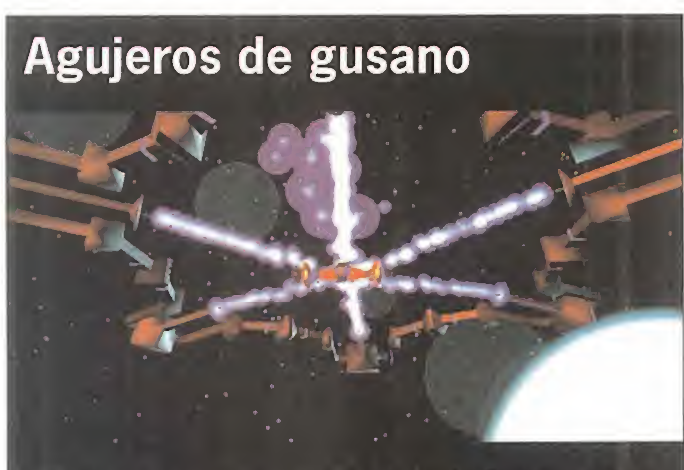




"REALMENTE ES POSIBLE HACER DE UN JUEGO MAGNÍFICO OTRO AÚN MEJOR" *(Computer Gaming World USA).*



Agujeros de gusano



El último proyecto a medio plazo de Electronic Arts, para el 97, se llama «Darklight». Se trata de un espectacular programa, mezcla de simulador de combate, arcade y aventura, en el que el espacio exterior se proyecta como escenario perfecto, y los saltos a través de agujeros negros, y de gusano, son sólo algunas de las cosas que encontraremos en el juego. Naves espaciales, render en tiempo real, sombreados gouraud, combates a vida o muerte... la técnica más vanguardista y los tópicos más eficaces para un juego del que aún se sabe realmente poco, pero que promete convertirse en una estrella del firmamento... del soft.

El "Road Game"



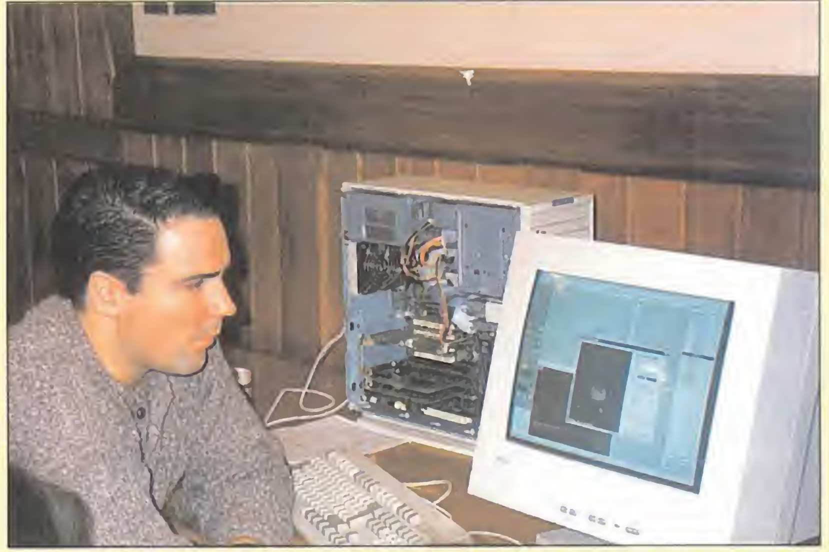
Los aficionados al séptimo arte estarán hartos de escuchar el término "road movie", cuando se habla de la típica película americana en que coches, carreteras, y generalmente persecuciones o, al menos, ambientes ciertamente marginales, se dan la mano. Pues bien, Activision ya tiene preparado el primer "road game", si es que se puede considerar así a «Interstate 76», un curioso proyecto que mezcla aventura, arcade y conducción, con una ambientación muy de los años setenta en su diseño gráfico, dominado por un entorno 3D poligonal bastante llamativo.
Posibilidades de juego en red, secuencias cinemáticas realizadas en el mismo estilo que el juego, modelos físicos bastante realistas y algunos detalles más, serán las principales bazas del juego en el momento en que haga su aparición.

Increíble, pero cierto

El pasado mes de diciembre fuimos invitados a una exclusiva cita en Londres, para contemplar en directo y con la intervención magistral de sus propios creadores la presentación oficial, a nivel mundial, del nuevo gran proyecto de Epic Megagames y GT Interactive, «Unreal». Uno de los juegos más increíbles y prometedores del 97 se desvelaba en toda su grandeza técnica ante nuestros atónitos ojos. Aunque dentro de poco estaremos en condiciones de ofreceros información mucho más a fondo, aquí tenéis, para que vayáis abriendo boca, algunos de los más importantes detalles de un juego llamado a convertirse en número uno.

The Old Grammar School –la Antigua Escuela de Gramática–, es el edificio que acoge como cuartel general las oficinas de GT Interactive en las islas. Una preciosa construcción de estilo victoriano, que se convirtió en el marco ideal para descubrir algunos de los secretos mejor guardados del –lógicamente– "mega" proyecto de Epic Megagames. Y, ¿quién mejor para mostrarnos el juego en toda su dimensión, que los propios miembros de Epic, como su presidente Nigel Kent, que fue uno de los encargados de mostrar tan espectacular programa?
Lo primero que se puede decir de «Unreal» es que se trata, con total seguridad, del juego más increíble que hemos podido contemplar, a nivel gráfico, sobre un PC. Durante los dos años largos que el programa lleva en desarrollo, sus creadores se han preocupado de que no se pareciera a nada ya conocido. Por ello, partieron de la base de que «Unreal» debía ser técnicamente impecable. Con todas sus opciones gráficas puestas al máximo, y gracias a tecnologías como DirectX, MMX o el uso de tarjetas aceleradoras, «Unreal» es capaz de mostrar en pantalla una resolución de 800x600 puntos en paleta de 24 bits, a una velocidad de vértigo. Además, gráficamente se utilizan técnicas en el juego como el TLMMI (Tri Linear Mip Mapping Interpolation), Z Buffering, etc. –usadas en máquinas como Nintendo 64 mediante hardware– que posibilitan, algo asombroso realmente, que por mucho que intentemos forzar una perspectiva, o acercar hasta el límite




«Unreal», en directo. El explosivo aspecto gráfico del juego sólo es la punta del iceberg de un derroche de talento, que disfrutaremos este mismo año.





una imagen, gráfico o textura, sea imposible distinguir un solo pixel en pantalla, ni encontrar un defecto en la generación poligonal, dado que se efectúa un "filtrado" de texturas tan potente que todo lo visualizado aparece, simplemente, como algo real.
Los efectos de luz son también algo sensacional, ya que la diversidad y calidad que ofrecen todos ellos no tiene límites, pudiendo encontrar algunos tan alucinantes que resultan imposibles de describir, y casi imposibles de creer a no ser que se vean en directo.
Datos como el que las animaciones de los personajes que aparecen en el juego se importen directamente de fuentes originales de "3D Studio", sin reducción de frames, también pueden dar idea de la calidad que tendrá el juego, cuando esté acabado. Y el hecho de que se vaya a acompañar de un potentísimo y versátil editor de niveles que, de hecho, es el utilizado por Epic para diseñar el juego, redondea un trabajo excepcional, que veremos este año, aunque aún no se sabe con certeza cuándo, exactamente.
Aunque, en principio, parezca que el juego exigirá un equipo de potencia exagerada, según Nigel Kent debemos tener en cuenta que, "hacia el último trimestre del 97 –posiblemente cuando «Unreal» sea lanzado–, las placas Pentium, con MMX, y aceleración 3D incorporada, se habrán convertido en un estándar". ¿Fantasía? ¿Delirios de grandeza?
De lo que estamos seguros es de que «Unreal» no es ninguna fantasía. Al contrario, es una apasionante realidad, de la que dentro de poco os ofreceremos mucha más información.





Y sigue, y sigue...



La compañía 21st Century no para, y sigue haciendo lo que mejor sabe hacer, y que tan buenos resultados les ha dado a lo largo de su historia, en formatos como Amiga, y ahora en PC. Su nuevo pinball –¿qué otro tipo de juego podía ser?– ya está casi a punto. «Slamtilt», que así se llama este programa, estará disponible a principios de año, ofrecerá cuatro nuevas mesas, modos multibola, más de seis resoluciones diferentes, y ciertos detalles de originalidad, como la simulación de partes magnetizadas en las mesas.
Si los aficionados al pinball se sentían algo aburridos, aquí les llega algo con lo que llenar nuevamente sus horas de ocio, con su pasatiempo favorito.

Más poderoso que nunca



Los chicos de NovaLogic se encuentran dando los últimos retoques a su esperado «Comanche 3», uno de los primeros programas de la compañía californiana que hará uso del novedoso Voxel Space 2, que supera enormemente en todos los aspectos al engine original. Uno de los detalles donde más se aprecian las mejoras introducidas en el engine es en la calidad gráfica, pasando de un detalle de 160 líneas a 640.
En general, el programa sobrepasa claramente todo lo que «Comanche» ofrecía, no sólo visualmente sino también en realismo y opciones de juego. Sólo por citar algunas de las más importantes, «Comanche 3» contará con características como 30 misiones totalmente nuevas, efectos de luz en tiempo real, dos modos de vuelo –novato y realista–, un cockpit mucho más detallado, etc.
La fecha de lanzamiento para el juego está prevista en primavera, en nuestro país

Un buen comienzo



Durante el pasado mes de diciembre tuvo lugar, como ya informamos desde estas páginas, el I Salón del Videojuego que se celebra en nuestro país, organizado por iniciativa de Bandaluz, en el Círculo de Bellas Artes, en Madrid, con la colaboración de Olivetti, Antena 3 y Hobby Press. Se registró un gran éxito de público, mayoritariamente juvenil, que llenó las tres salas que acogieron el evento, en forma de salón de juegos, conferencias y taller, respectivamente, durante los días que ocuparon la muestra.

Como primeros resultados tras la toma de contacto de esta experiencia piloto se pudo comprobar el crecimiento que está afectando al mercado español, no sólo en el área de ventas de títulos para ordenadores y consolas, sino también en facetas de producción propia, con más y más compañías y jóvenes programadores que se van animando a introducirse en el sector más profesional de los videojuegos, con grandes esperanzas, además, de triunfar dentro y fuera de nuestras fronteras.

En general, todo fue un cúmulo de buenas noticias que auguran al Salón una larga vida, con nuevas ediciones, en las que se podrá comprobar el buen momento por el que atraviesa el soft en España –en todos los sentidos, repetimos–, y en las que también se podrán contemplar algunos de los proyectos más representativos a nivel internacional.

Por otro lado, en la jornada de clausura se hizo entrega del trofeo, diseñado por el artista aragonés José Luis Balagueró, al "Videojuego Favorito del Año 1.996" que, por votación popular, recayó en «Tomb Raider», distribuido por ProeinSA y Sega, en sus versiones de PC y PlayStation, y Saturn, respectivamente, lo que viene a demostrar el nivel de exigencia de un público que demanda tanto jugabilidad y calidad técnica, como visual.

La experiencia piloto del primer Salón del Videojuego ha resultado todo un éxito, y ya se prevén nuevas ediciones a partir del próximo año.

¿TE GUSTARÍA TRABAJAR CON NOSOTROS?

Micromania busca:

COLABORADORES y **REDACTORES**

Si te apasiona el mundo de los videojuegos, te consideras un experto en la materia y te interesa trabajar en lo que más te gusta, ésta es la oportunidad que estabas buscando.

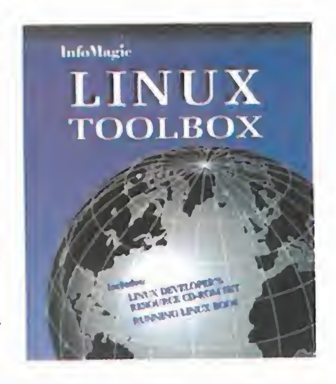
Se valorará experiencia anterior en el campo del software de entretenimiento, disponibilidad de equipo propio y estudios de periodismo. Los interesados podéis mandar vuestro curriculum a: MICROMANIA C/ Ciruelos, 4 S. Sebastián de los Reyes 28700 Madrid (REF: COLABORADORES), o por FAX a: (91) 654 75 58 o vía e-mail: colaboradores.micromania@hobbypress.es

Nuevas ofertas en Centro Mail

Centro Mail distribuye la última versión de Linux Toolbox, para PC. Funcionando a partir de un 386, incluye soporte para red TCP/IP, e incorpora ftp, telnet, NFS, PPP, SLIP, etc. Es totalmente compatible con otros SSOO como MS DOS, Windows u OS/2, y sus rangos de configuración se mueven entre 40 y 200 MB, si va en X Windows.

El paquete completo incluye lanzamientos como Slackware, RedHat, Debian, JE, Kernel Sources, etc., además de una serie de demos como BRU, Smartware, Pathfinder, Flagship...

Para más información, en cualquier Centro Mail o en el teléfono 902 17 18 19



GANADORES DEL CONCURSO BROKEN SWORD

PRIMER PREMIO: Un viaje a Paris de un fin de semana para dos personas y un juego de Broken Sword:
Rafael Martín Mata (Madrid)
SEGUNDO PREMIO: Un pentium Multimedia:
Héctor Fernández Navarro (Barcelona)
TERCEROS PREMIADOS: Una consola Sony PlayStation a cada uno:
Alberto Delgado Martínez (Madrid), Pedro Antonio Gallego Redondo (Valladolid), Alberto Guzmán Guzmán (Madrid), Miguel Lladó Enseñat (Baleares), Miguel Ángel Cuervo Flores (Badajoz)


"Alternative Software nos ofrece el juego definitivo de Rugby para PC. Un simulador deportivo de clase alta... –PC HOME–"
PC CD ROM
ALTERNATIVE SOFTWARE'S
SUPER LEAGUE
Pro Rugby
Brought to you in association with
JJB SPORTS plc
PUMA
SUPER LEAGUE
ALTERNATIVE SOFTWARE
Revolucionario juego de Rugby.
Escoge tu equipo favorito entre los equipos reales incluidos.
Incluye todas las selecciones nacionales, además de las tres divisiones inglesas y australianas.
Impresionantes gráficos 3D.
Te sentirás dentro del partido gracias a la ambientación del juego.
Modo de juego para 2 jugadores, ¡juega contra el ordenador o contra un amigo!
Juega amistosos, ligas, torneos, copas, trofeos, playoffs y partidos internacionales.
Jugabilidad sin rival.
Posibilidad de grabar múltiples partidas.
Imprescindible para los aficionados al Rugby.
RUGBY FOOTBALL LEAGUE
TRY!!
TRY!!
TRY!!
"Por fin un juego de Rugby digno de jugarse. Tanto los aficionados como los novatos de este deporte lo encontrarán imprescindible. –PC HOME–"
ALTERNATIVE SOFTWARE
Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97
Friendware
www.friendware-europe.com

En un mundo oscuro



Mientras «Flight Unlimited II» sigue su curso de desarrollo, en Looking Glass pretenden demostrar que no sólo de simulaciones vive el hombre. Actualmente se encuentran trabajando en otro proyecto: un arcade 3D, ambientado en un mundo medieval; un universo de mazmorras plagado de extrañas criaturas.
«The Dark Project» hace de la magia y la mitología la razón de ser de su guión. Aunque aún no está demasiado clara la fecha de lanzamiento, conociendo a los chicos de Looking Glass no dudamos que el juego contará con un alto nivel de calidad en todos sus aspectos, aunque lo tendrá muy complicado dado que otros proyectos de corte similar, como «Unreal», «Hexen 2», «Quake 2» o el mismo «Blade», ya están muy avanzados y casi todos harán un uso extensivo de nuevas tecnologías como tarjetas aceleradoras o MMX.

A toda velocidad



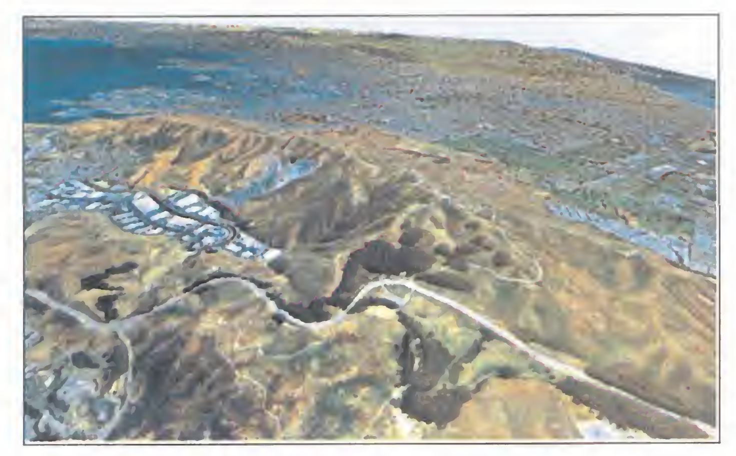
Las segundas partes están de moda. E.A. se une a la fiebre de las continuaciones de programas de éxito con el desarrollo de «The Need for Speed 2», donde nuevamente los coches más espectaculares del mundo, amén de algún que otro prototipo, se ponen a nuestra disposición en una explosiva combinación de arcade y simulación. «NFS II» es todavía un proyecto, y no se ha confirmado aún una fecha aproximada de lanzamiento. De todos modos, y a tenor de las imágenes que acompañan a estas líneas, se confirma que el juego va por buen camino y será tan o más impactante que el programa original. Pero aún habrá que esperar un poco.

Flash

Para primavera se espera el lanzamiento de «Sentient», un proyecto en el que Psygnosis lleva trabajando largo tiempo. Se trata de una aventura 3D ambientada en una estación espacial, en la que la interacción con los más de sesenta personajes distintos que la pueblan, se convierte en la base de la acción.

Flash

Vuelo libre



Las imágenes que aquí podéis ver confirman que «Flight Unlimited II» –nombre provisional– es ya algo más que una idea. Looking Glass está trabajando a buen ritmo en la segunda parte de uno de los más impresionantes simuladores de vuelo existentes, que ahora se hace más real que nunca con un mapeado 3D que ocupa más de ocho mil millas cuadradas, en escenarios de la Bahía de San Francisco.
Por primera vez en la historia de la simulación de vuelos civiles, es posible volar usando VFR (Visual Flight Rules), además de un completo panel de instrumentos, al gusto de cada usuario en particular.
Seis avionetas diferentes (Piper Arrow, Cessna 172, P–51 D Mustang, etc.) estarán a disposición del jugador, para este impactante título, que esperamos llegue hasta nosotros en breve.

GANADORES DEL CONCURSO TOMB RAIDER

Primer Premio: una cazadora exclusiva de Tomb Raider y un juego para PC: **J. Guillermo Dimentel Parra (Málaga)**

Segundos premiados: cada uno recibirá un juego de Tomb Raider para PC: **José A. Soler Molina (Barcelona), Luis Tejada Alcolea (Madrid), Manuel Hernández Morales (BarcelonaO, Sergio Curiel Sánchez (Madrid), Fabián Vidal de la Fuente (Madrid), Abel Hernández Valero (Zaragoza), Francisco J. Herrera López (Cádiz), Óscar Ribera Sánchez (Barcelona), Jerónimo Miralles Viñes (Valencia), David Ardila Díez (Vizcaya), Juan F. Casaucao Pérez (Málaga), Íñigo de Fuentes Rodríguez (Tenerife), Óscar Ordoño Calatrava (Almería), Juan I. Rodríguez Peinado (Cádiz), Antonio F Salmerón García (Almería), Pablo Sabido Zacinfox (Pontevedra), Jonás Díaz Cimadevilla (Pontevedra), Santiago Sánchez Moreno (Madrid), José Trancón Fernández (Asturias)**


SEGA RALLY
PARA PC
SEGA PC
No volverás a ver tu PC
de la misma manera.
Por fin, ya está en PC el más realista y trepidante arcade de conducción Rally. Siéntate al volante y agárralo con fuerza.
Vive la emoción de la alta competición y prepárate para pilotar a la máxima velocidad sobre asfalto, tierra y barro, en una prueba tan dura que hará que te rías de la realidad. Prepárate. Llega Sega Rally a tu PC. Nunca antes habrías imaginado nada igual.
www.sega-europe.com
SEGA the GAME is NEVER Over.
SEGA y SEGA RALLY son dos marcas registradas de SEGA ENTERPRISES LTD.

Todo a punto

Por fin Nintendo 64 se va a hacer realidad en España, en toda Europa, a partir del 1 de Marzo. La esperada y deseada nueva máquina del gigante japonés está ya a punto, o casi, en su versión PAL, y dentro de muy poco podremos disfrutar de las excelencias de títulos como «Super Mario 64», «Mario Kart 64», «Wave Race», «Pilot Wings»...

Además, y como cada año, a finales del pasado noviembre se celebró en el país del sol naciente el Shoshinkai Exhibition, la muestra dedicada a los productos Nintendo que, en sus dos últimas ediciones, ha recogido y mostrado toda la potencia de este nuevo hardware, del que todos esperamos grandes cosas. En la última muestra, entre otros datos destacables, se pudo contemplar, por fin, el anunciado 64DD –también conocido en su momento como "bulky drive"– un potente periférico, que se puede comparar a una combinación entre disco duro y disco óptico, que aumentará el ya sensacional potencial hardware de N64, ofreciendo capacidad de lectura y escritura, a gran velocidad de acceso, amén de convertirse en soporte exclusivo de los juegos más excepcionales de la máquina.

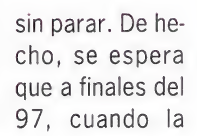
El único pero que se podía poner al 64DD era que, sí, el prototipo se presentó en la feria, mas... ¿dónde estaban los juegos? Éste ha sido, durante mucho tiempo –casi desde que comenzaron a circular las primeras informaciones sobre N64– uno de los grandes "defectos" que muchos desarrolladores han achacado a la máquina. Su potencia y versatilidad no es, para muchos, suficiente, si por contra –y pese a estar justificado por el factor de velocidad de acceso a datos– han de luchar contra las limitaciones de espacio de un cartucho. El 64DD parece que viene a solucionar este problema, pero para ciertos grupos de desarrollo y programación, hasta que no se pueda tener algo tangible entre las manos, este "defecto" no estará resuelto.

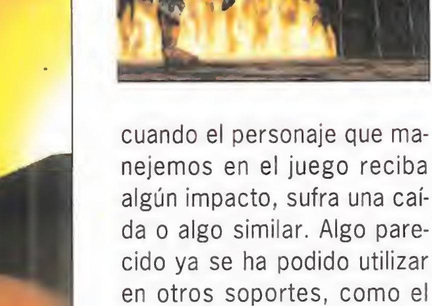




En cuanto a hardware, otra noticia importante fue el anuncio del "jolting pack", un pequeño dispositivo que se acopla al pad de la consola, y que, en aras de un mayor realismo en los juegos de acción, hace vibrar al mando cuando el personaje que manejemos en el juego reciba algún impacto, sufra una caída o algo similar. Algo parecido ya se ha podido utilizar en otros soportes, como el PC, y aunque su éxito resultó algo discreto, puede que ahora tenga un mayor reconocimiento entre el gran público.







Lo mejor, de cualquier modo, fue constatar cómo el número de títulos disponibles, en desarrollo, y planificados para Nintendo 64, crece sin parar. De hecho, se espera que a finales del 97, cuando la máquina ya esté asentada en todo el mundo, y el 64DD pueda haberse convertido en realidad, unos ciento cincuenta juegos se encuentren al alcance de todos los mercados.





Juegos presentados en el Shoshinkai, como «Star Fox 64», «Yoshi´s Island 64» «Rev Limit», «Mission: Impossible», «Blade & Barrel», etc., y otros muchos más en desarrollo, con compañías trabajando en el tema como GTi, con «Doom 64» –realmente bueno–, «WarGods», «Hexen»...; o Acclaim, con su espectacular «Turok: Dinosaur Hunter», etc., parecen augurar un excelente futuro a N64.

Dentro de poco, muy poco tiempo, saldremos de todo tipo de dudas, y comenzaremos a disfrutar del potencial de la primera máquina doméstica de 64 bits.



Objetivo, primavera



Comienzos de la próxima primavera es el límite marcado –crucemos los dedos– por Rebel Act y Friendware para lanzar al mercado «Blade», el espectacular programa 3D "made in Spain", que ya ha asombrado a medio mundo, y del que toda la prensa especializada habla. Mientras tanto, el desarrollo sigue a buen ritmo. Muchos de los aspectos técnicos están ya bastante avanzados –luces, sombreados, cinemática inversa...– y, pese a que aún queda bastante por retocar, el grueso del programa está casi listo. De todos modos, seguiremos informando sobre este apasionante proyecto, en cuanto nuevas noticias lleguen a nuestros oídos.

Flash

Los responsables de «SU-27 Flanker» han pasado a integrarse en uno de los equipos de desarrollo de Microsoft, y se encargarán de la realización de varios juegos de simulación de vuelo que la todopoderosa compañía de Bill Gates tiene previsto lanzar en un futuro a medio plazo.

Flash

Elige Los MEJORES del 96

Como cada año, **Micromanía**, ha sido requerida por la organización del **ECTS** londinense para la convocatoria del premio al **"Mejor Juego del Año en España"**, durante 1.996.

Por ello, solicitamos vuestros votos, al que consideréis como el programa más interesante aparecido el pasado año. La fecha tope para la recepción de los votos es el día 1 de Marzo de 1.997.

Cada voto debe estar otorgado a un único juego, en cualquier formato y género, y la única condición para ser aceptado como válido es que el título haya aparecido en el mercado entre el 1 de Enero y el 31 de Diciembre de 1.996.

Esperamos vuestras cartas, que deberéis enviar a la dirección de la revista, cuanto antes.

MICRO manía



MICROMACHINES V3

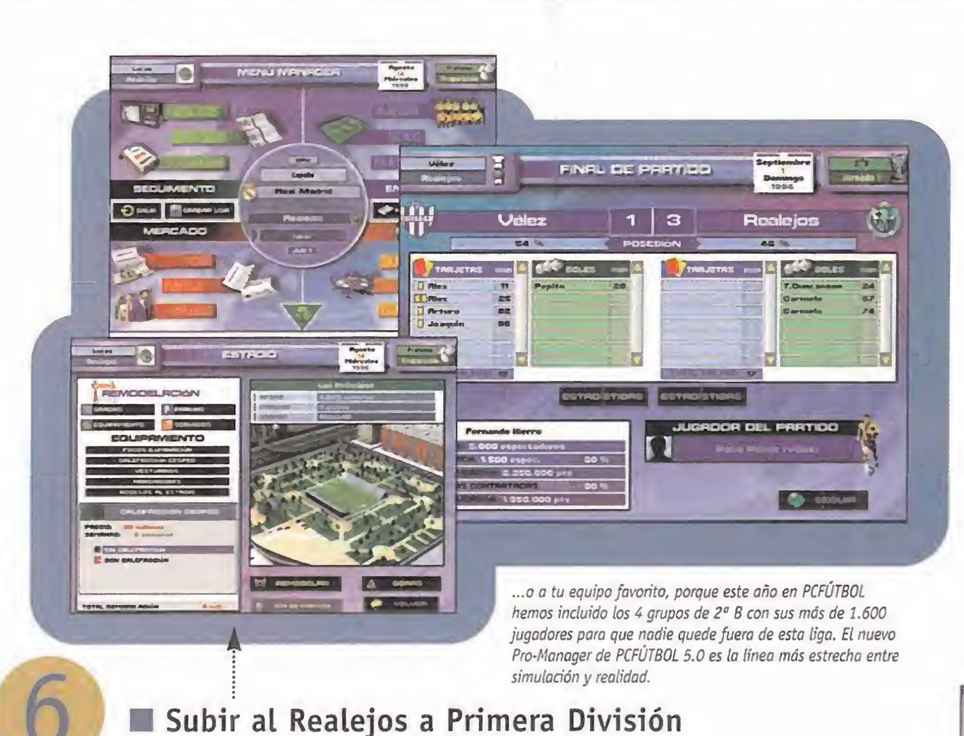
Sabido es que la máxima de Codemasters siempre ha sido la creación de títulos divertidos, jugables, y en los que lo más importante no era la técnica, sino el entretenimiento. Y siguiendo este lema, que tan buenos resultados les ha dado en multitud de ocasiones, llega la que puede ser la última y más perfecta versión de los famosos «Micromachines», en la que, además, se ha añadido un aliciente extra, en forma de excelencia técnica, con una tercera dimensión que aporta un nuevo punto de vista sobre los minibólidos más famosos del mercado, y más veloces de todos los sistemas de entretenimiento. «Micromachines V3» llegará hasta nosotros a finales de marzo, si las cosas no se tuercen. Los usuarios de PlayStation, y quizá los de PC –esto último sin confirmar–, pueden ir calentando motores.



THE CITY OF LOST CHILDREN

Psygnosis es una de las compañías que resurgieron con la llegada de PlayStation al mercado, sin embargo, su dedicación al PC va pareja al incondicional apoyo que prestan a la máquina de Sony. Para ambas versiones, quizás algo antes la de compatibles, llegará en breve el esperado y acariciado proyecto de la compañía británica, basado en la película de Jeunet y Caro, «La Ciudad de los Niños Perdidos». La base del juego ya es conocida. Una aventura 3D, al más puro estilo «Alone in the Dark», pero con algunos de los escenarios más bellos y cuidadosamente diseñados que hayamos podido ver. El render es aquí el protagonista, y no sólo en imágenes como las presentes, sino a lo largo de todo el juego. ¿Será ésta la más impactante aventura 3D contemplada? De lo que estamos seguros es de que Psygnosis nos ha defraudado en muy pocas ocasiones.

que PCFÚTBOL es sólo un simulador...



...o a tu equipo favorito, porque este año en PCFÚTBOL hemos incluido los 4 grupos de 2ª B con sus más de 1.600 jugadores para que nadie quede fuera de esta liga. El nuevo Pro-Manager de PCFÚTBOL 5.0 es la línea más estrecha entre simulación y realidad.

6

Subir al Realejos a Primera División

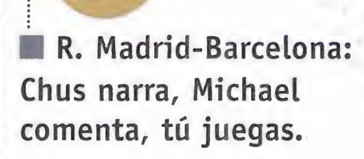
5

Montar una peña de quinielas con los amigos





Un campo virtual, la perspectiva 3D, la cámara móvil y miles de animaciones nuevas para que veas los partidos desde el ángulo que desees.



7

R. Madrid-Barcelona: Chus narra, Michael comenta, tú juegas.

[...pero cada vez son menos.]

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática.



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE



www.canaldinamic.es/dinamic



Por Carmelo Sánchez

UN NUEVO PUNTO DE VISTA



Ya habréis comenzado a verlos en muchos sitios, porque son una realidad que se está imponiendo. Los monitores LCD de alta resolución en color son el futuro: más compactos y ligeros, menos perjudiciales para la vista, y con similar calidad de imagen que los monitores convencionales. Esto lo han tenido muy claro en Sharp, al producir su pantalla color LCD de matriz activa **TFT Sharp QD101**. Es un monitor de 11,2 pulgadas y una resolución de 640x480 en 16,7 millones de colores, que cuenta también con entrada directa de audio con altavoz, pudiéndose conectar directamente a la VGA. Al ser LCD TFT de silicio amorfo no produce radiaciones ni parpadeos, y su consumo es muy reducido: apenas 9 watios.

Para más información dirigirse a Macroservice (91-5715200).

SIN LÍMITE DE VELOCIDAD

La compañía americana IMS, especialista en sistemas de alto rendimiento, ha desarrollado el **Meta 6000**, un microprocesador de 0.35 micras con arquitectura Pentium ,pero con un rendimiento equivalente a un hipotético Pentium 300 Mhz. Algunas de sus cualidades son: unidades de ejecución múltiples con MMX un 30% más rápidas que el P55C MMX de Intel, y mecanismos aceleradores de procesos y que aumentan el número de instrucciones por ciclo. Todo esto, dentro de pocos años estará montado en nuestros ordenadores domésticos. En IMS ya planean la realización de un nuevo chip, el Meta 6500, realizado en 0.25 micras y que conseguiría un rendimiento similar a un Pentium 500 Mhz actual.

LO NUEVO DE CH PRODUCTS



Ofreciendo siempre lo último al usuario, CH Products nos presenta los dos modelos más recientes de su línea de controladores de PC: un pad y un joystick analógico.

El **CH Gamepad** es un pad de formas redondeadas y ocho botones –dos de ellos autofire constante– completado por un disco direccional muy sensible y manejable. Incluye también un selector de modo dos jugadores para evitar conflictos con otros joysticks y está indicado para cualquier tipo de juego. Su acabado es robusto e impecable, además de muy ergonómico. Por otro lado, tenemos el **F-16 Flighterstick**, un soberbio joystick analógico específico para simulación de vuelo. Como tal, va equipado con todas las características que un dispositivo de este tipo debe tener, ensambladas con componentes de la máxima calidad, diseñados y escogidos para soportar muchas horas de duro uso. Muy estable y de respuesta magnífica, además de cómodo, está equipado con tres botones de fuego, un disparador, un hat switch de ocho direcciones y otros tres switches de cuatro direcciones. Reconoce la pulsación simultánea de múltiples botones, almacena hasta 20 funciones y más de 400 combinaciones de teclas y macros de DOS, además de venir preconfigurado para muchos juegos y ser totalmente compatible con Windows 95.

Estos dos perféricos lúdicos los distribuye Proein S.A. (91-5762208).

MODEMS GALÁCTICOS



La línea Quicktel de Logic Code tiene ya una merecida reputación en realización de modems. Pero los suyos son unos modems muy peculiares, en parte por sus características, pero sobre todo por su diseño, completamente innovador y fuera de lo corriente. Lo que veis en la imagen son los modelos de la nueva línea **Quicktel II**, fax-modems V.34 a 28.800 bps con teléfono independiente integrado, o V.34 añexo 12 a 33.600 bps con DSVD –Digital Simultaneous Voice and Data–. Se pueden colocar en cualquier posición, cuentan con multitud de leds, un altavoz y micrófono adicionales, y hasta una pantalla LCD giratoria con más de 100 mensajes. Además, están realizados en aluminio anodizado y a prueba de corrosión; toda una muestra de tecnología punta en comunicaciones unida al diseño más revolucionario que desgraciadamente no se puede adquirir en España.



EL ESCÁNER MÁS ACCESIBLE



Los escáneres son periféricos cada vez más populares y usados, para los que cada vez más usuarios encuentran utilidad. Parte de culpa en ello la tienen compañías como Primax con sus productos de extraordinarias prestaciones a precios muy asequibles. Como lo es el escáner de sobremesa en color **Primax PagePartner**. Un periférico compacto que escanea –en color o blanco y negro– hasta A4 de una sola pasada con resolución de 100 a 2.400 puntos por pulgada con una velocidad de escaneo de 5,6 milisegundos por línea. Sigue el estándar TWAIN y su modo de escaneo es de 24 bits en 16.7 millones de colores y 256 escalas de grises. Se acompaña con software en CD-ROM para retocar las imágenes, usar OCR, o gestionar documentos, y se encuentra ya a la venta en tiendas especializadas de informática.

SPECTRAVIDEO NOS LLEVA POR INTERNET

El auge de Internet ha dado lugar a la aparición de nuevos periféricos por parte de diversas compañías. Spectravideo es una de ellas, que nos ofrece sus **Controles Remotos de Internet** –modelos SV2010 y SV2020– y su **Teléfono de Internet** –modelo SV2030–. Este último es un aparato normal con altavoz y micrófono tanto en la base como en el mango, pero es para uso exclusivo por Internet; además de compatible con la mayoría del software telefónico de este tipo existente y las tarjetas de sonido más populares.

Los controles remotos son ergonómicos periféricos que combinan un trackball que actúa como un ratón normal y 12 teclas de funciones configurables por el usuario, que puede realizar todo tipo de operaciones complicadas con una sola tecla. Ambos modelos incluyen los navegadores de Internet más populares –al igual que el teléfono– y se diferencian en que uno de ellos es inalámbrico.



FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

★ Ahora que ya hay en el mercado PCs dotados con chips Pentium con **MMX**, Intel está trabajando en la nueva versión **MMX2**, también llamada **Katmai**, que mejorará significativamente el rendimiento gráfico 3D de los PCs, más aún que el MMX. El MMX2 también incluirá instrucciones adicionales y un caché mayor que el de MMX, y se supone que estará terminado para 1.998 junto a la nueva familia de micros P6.

★ **Sony** utilizará **PowerAnimator** de Alias/Wavefront, que funciona sobre ordenadores Silicon Graphics, para desarrollar juegos para su **PlayStation**. Además, se han desarrollado traductores de datos que permitirán a los desarrolladores volcar directamente las animaciones creadas con **PowerAnimator** directamente a **PlayStation**.

★ Un acuerdo de **Ubi Soft** e **Intercom** dará, a todas las personas que adquieran una tarjeta de sonido **Maxi Sound**, 20 horas de conexión a Internet que les permitirán, entre otras cosas, comunicarse telefónicamente y enviar datos a todo el mundo con el precio de una llamada local gracias al software **"Internet Phone"** que incluyen dichas tarjetas de sonido.

★ **Samsung** prepara el lanzamiento de discos duros de alta densidad de capacidad de **1.67 a 5 Gigabytes**, siendo esta última la unidad más grande conseguida hasta la fecha, cuya velocidad de transferencia es de 33.3 MB por segundo. **Samsung** tiene prevista también para el verano la introducción de lectores de CD-ROM de **20X y 24X**.

Diamond Multimedia ha desarrollado su primer procesador de sonido, el **Freedom 5600**, que trabaja óptimamente con DirectSound y DirectSound 3D bajo Windows 95. Este micro soporta hasta 24 canales de sonido independientes sin usar mucha CPU, y su diseño facilita la integración de las tecnologías **DSP y CODEC** para sonido 3D.

★ **Iomega** está desarrollando la tecnología de almacenamiento **n•hand** que permitirá usar diminutos discos flexibles de 20 MB en cámaras digitales, consolas de videojuego portátiles, teléfonos móviles, impresoras y PDAs. La tecnología sería sensiblemente más barata que la usada en las tarjetas de memoria flash, y los discos serían del tamaño de media tarjeta de visita.



REALISMO AL VOLANTE



Si no sabes lo que es sentir el realismo de los mejores simuladores y arcades de conducción, es porque aún no tienes **Per4mer**, disponible en versiones para PC, PlayStation y Saturn. Con el volante de tamaño casi real fabricado en plástico reforzado, dotado con botones de función programables y ángulo de giro de 50 grados, y los pedales de precisa y rápida respuesta, todos los juegos de coches aumentan sus cualidades al cien por cien. Mucho más adictivos, más fáciles de jugar y, sobre todo, realistas a tope. Además de ser soportado por la mayoría de los juegos de conducción presentes en el mercado, es tan compatible con el sistema en el que vaya montado como cualquier otro joystick, ya que se comporta como tal.

Para más información sobre el volante y pedales Per4mer, podéis dirigiros a Centro Mail (902 17 18 19).

COMO ANILLO AL DEDO



Los cambios tecnológicos cotidianos afectan en buena manera a los dispositivos apuntadores y de control, y sobre todo a los ratones, que desde sus primeros modelos han experimentado una evolución radical. El último peldaño de ésta escala evolutiva es el **Buho**, un cómodo transmisor ultrasónico, y por tanto inalámbrico, diseñado para adaptarse a la mano, pues va sujeto con un velcro al dedo índice y todos los botones son accesibles al pulgar sin esfuerzo.

Pero es que además el Buho es un dispositivo 3D, cuya señal se proecesa por tres receptores montados en un soporte de forma triangular que se coloca sobre la pantalla del ordenador. Tiene una resolución de 100 dpi, su área de tracking es de hasta 90 cm, va equipado con dos botones y se conecta a un puerto serie, pudiendo coexistir con otros ratones o dispositivos de entrada.

Para más información sobre éste ratón 3D inalámbrico: Euroma Telecom S.A. (91-5711304).

SONIDO EN TUS MANOS



Los fabricantes de periféricos para PC no paran de ofrecernos ideas maravillosas, como lo último de Labtec. Tiene el aspecto, forma y tamaño de una calculadora pequeña, pero va conectado al PC, y sirve para controlar la tarjeta de sonido. El **LCS-8010 Quick-Sound** es un compendio de controles de las funciones multimedia del PC. Con él tendremos al alcance de la mano en cualquier momento y de forma rápida el control de volumen, tono, balance, bajos, etc., pero también todos los controles del CD en funciones de reproductor de audio sin necesidad de abandonar la aplicación o juego en que estemos en ese momento. Además, su función QUICK MUTE elimina el sonido con una sola pulsación. Permite también el control de cualquier fuente de sonido que entre en el PC, como un instrumento MIDI, un micrófono, o cualquier reproductor. Funciona en DOS y Windows 3.X y 95, reemplazando los controles multimedia software y el reproductor de CD, siendo compatible con la mayoría de las tarjetas de sonido. El único inconveniente es que aún no se distribuye aquí.

LO ÚLTIMO EN AUDIO

El último grito es **Sound Blaster AWE64 PnP**, una tarjeta de sonido con 32 canales, 64 voces y calidad de reproducción y grabación estéreo de 16 bits, equipada con el sintetizador de tabla de ondas EMU8000 y tecnología WaveSynth/WaveGuide de Creative que confiere un realismo inusitado a la música simulando el comportamiento de los instrumentos. Incorpora las más avanzadas tecnologías de tratamiento de sonido –Sonido Posicional EMU 3D, síntesis Advanced WavEffects, tecnología SoundFont para añadir nuevos instrumentos, Creative 3D Stereo Enhancement Technology para un sonido 3D más limpio, y Real-Time Audio para comunicaciones en Internet–. Otras características son: 512 Kb de memoria ampliable a 8 MB, 128 instrumentos compatibles GM, 10 kits de baterías y cientos de sonidos. Por último, es de ***Creative Labs (900-953536)***, que siempre es una garantía.

L.A. BLASTER

¡Libera Los Angeles! ¡Conduce y dispara!

2.990 Ptas.



Elige uno entre 6 coches, ármalo y libera la ciudad de Los Angeles.

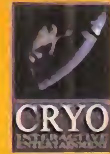


Circuitos modelados y renderizados con Silicon Graphics.



Increíbles gráficos y efectos de sonido.

PC CD-ROM





www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Cartas al Director

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

SOFTWARE EN ESPAÑOL

Hace un mes compré el simulador «AH64-D Longbow», y en el número 22 publicásteis un patch para actualizar el juego, el cual aumentaba su calidad. Lo instalé, pero me daba un error, así que me puse en contacto con Electronic Arts en España y les expuse el caso, y me contestaron que el patch sólo era de la versión en inglés y que no hay previsión de hacerlo en castellano. No contento, me dirigí a la página Web de EA y, ¡sorpresa!, había patch para las versiones en inglés, francés y alemán, y de español nada. Parece ser que los 400 millones de hispanohablantes que hay en el mundo no somos nada. Me desmoraliza cada vez que compro un juego y no está traducido, aunque sea con subtítulos, al castellano. Yo sé inglés, pero no tanto como para poder llegar a entender juegos complicados.

Juan A. Morante

INTERNET, ¡AYUDA!

Soy un veterano lector vuestro que acaba de comprarse un modem, y me gustaría que me indicárais un libro o algo con lo que poder aprender a manejarlo mejor, ya que no entiendo muy bien el manual en inglés. Deberíais hacer un artículo informativo sobre el tema de Internet, y podríais publicar una lista de direcciones de Internet.

oscarbr@ctv.es

RESPUESTA: *Todo lo que necesitas saber sobre Internet lo tienes mes a mes en nuestra revista hermana Netmanía, y si lo que quieres son unas nociones básicas para ir abriendo boca, consulta el reportaje que publicamos sobre el tema en el número 12 de Micromanía. Si lo que quieres son libros, te podemos recomendar «Los Secretos de Internet» y «La Biblia de Internet», ambos de Anaya.*

ACTUALIDAD ANTE TODO

Tengo el juego «Maniac Mansion», y he mandado dos preguntas a la sección S.O.S. Ware, pero me gustaría que publicáseis pistas o la solución de dicho juego.

Oscar Rodriguez. Madrid

RESPUESTA: *Lamentamos no poder volver a publicar la solución de «Maniac Mansion», pues nos debemos remitir a la actualidad de cada momento, pero si quieres consultarla, la tienes en el número 28 de la Segunda Época de Micromanía.*

MIRAR AL FUTURO

Siguiendo con la línea de juegos de Sega PC, ¿quizás algún día podría sacarse al mercado un «Nights», un «Virtua Fighter 3» o incluso un sorprendente «Manx TT»? ¿Cuáles pueden ser los próximos lanzamientos de Psygnosis al margen de «Destruction Derby 2»?

Miquel López Macia. Barcelona

RESPUESTA: *Sega tiene la intención de convertir a PC muchos de sus títulos de Saturn, pero por ahora no hay confirmados ninguno de esos tres, que por cierto, dos de ellos –«Virtua Fighter 3» y «Manx TT»– aún ni siquiera han salido para Saturn. Respecto a Psygnosis, aparte de «DD2», también publicará en breve para PC «The City of the Lost Children», «Zombieville», «Ecstatica 2» y «Monster Trucks».*

MÁS SOLUCIONES

He estado buscando mucho tiempo el «MundoDisco», pero no lo he encontrado. ¿Dónde puedo comprarlo? Por otra parte, ¿dónde publicásteis las soluciones de «The Big Red Adventure» y «Day of the Tentacle»?

Roberto Rico Hernández. Alicante

RESPUESTA: *Si eres incapaz de encontrar «MundoDisco», intenta dirigirte a la distribuidora de Psygnosis en España, que es Electronic Arts (91-3047812).*
Respecto a las soluciones, la de «Day of the Tentacle» se publicó en los números 64 y 65 de la Segunda Época, y la de «The Big Red Adventure» en el 4 de esta Época.

AMANTE DE LOS GUSANOS

Soy un "fan" del juego «Worms» y tengo unas preguntas al respecto: ¿Publicará Ocean y Team17 un «Worms 2» (descartando «Worms: Reinforcements»)? Si es así, ¿cuanto tardará y qué me podéis contar sobre él? Siendo uno de los pocos juegos en los últimos meses que se salva de la avalancha de "antioriginalidad", ¿a qué se debe que en casi ninguna revista se hable de él?

Abel Oroz Vicente. Pamplona

RESPUESTA: *Si en Team17 están desarrollando «Worms 2» es un secreto sin confirmar, aunque lo que sí se sabe es de la publicación de «Worms United», un pack que incluirá «Worms» y «Worms: Reinforcements». Quizá te extrañe no ver noticias de él porque lleva más de un año ya publicado, y que comentamos en Micromanía número 11.*

BÚSQUEDA EN INTERNET

Escribo para obtener una dirección de Internet donde se encuentre el shareware de «Tie Mission Builder» comentado en esta sección por Jordi Agelet Cano, de Barcelona.

Daniel Iglesias Gil. Madrid

RESPUESTA: *No sólo para ti, sino para todos los lectores, la dirección donde lo podréis encontrar es:* **www.indirect.com/www/smoses/tmb.html.**

DE PATCHES Y TELÉFONOS

Tengo el juego «GP2» y unas cuantas preguntas: ¿Existe ya un patch para dicho juego?, y si es así, ¿dónde lo puedo encontrar? ¿Cómo puedo cambiar las vueltas que hay que dar en la modalidad "carrera fuera de campeonato"? ¿Hay algún truco para correr más, o para quedar siempre primero? Y por último, ¿me podéis dar el número de teléfono del servicio de atención al cliente de IBM?

Sascha Bribian Rix. Barcelona

RESPUESTA: *Aún no se ha publicado ningún patch para este juego, pero cuando se haga, en el primer sitio que estará será en el Web de Microprose –***www.microprose.com***–.*
No se puede cambiar el número de vueltas a realizar en la carrera, sino la distancia a recorrer, lo que se hace en las Opciones de Conducción del Menú de Conducción. Y el único truco para correr más y ganar es practicar mucho e intentar hacerlo mejor que los contrarios. Por último, el número de teléfono que nos pides de IBM es el 901100400.

FÚTBOL DE AHORA

Os escribo para que me respondáis una duda que tengo. Me han dicho que en el juego «FIFA 97» de EA Sports, la base de datos con los jugadores de los equipos es la misma que en el «FIFA 96». Entiendo que la calidad gráfica de este juego es muy buena, pero si la base de datos está anticuada, no veo que «FIFA 97» sea un juego de fútbol muy realista.

Carles Pairot Gavaldò

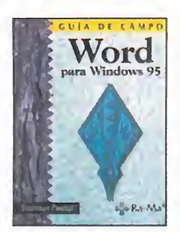
RESPUESTA: *Tienes razón, la base de datos de los jugadores de «FIFA 97» no está actualizada a la fecha de su lanzamiento, sino que contiene los datos de la temporada pasada, aunque no son exactamente los del «FIFA 96», que eran los de la del año anterior.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



APLICACIONES

Manual fundamental de Word para Windows 95

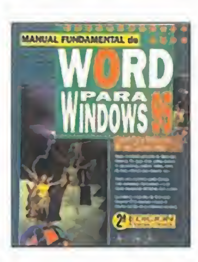


La segunda edición de esta obra de Anaya Multimedia ha sido revisada y actualizada. En este manual el lector podrá encontrar todo aquello que busca acerca de Word para Windows 95, como diseños de documentos, tablas, gráficos, diseños para Internet, etc., y todo ello estructurado de una forma concisa para no suponer ningún impedimento para el usuario.
Es un buen manual para todo aquel que quiera saber algo más de este sensacional programa de Micrososft lo tenga más fácil.

3.995 Ptas. **704 Págs.**
Jaime Peña Tresancos/
Mª Carmen Vidal
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Word para Windows 95



Con esta obra de la editorial Ra-Ma se pretende exponer de una forma ordenada y con un lenguaje sencillo, el manejo de Word 7 para Windows 95, así como introducir al lector en unas secciones más avanzadas.
Tema aparte lo constituye el hecho de que esta obra consiga sus pretensiones, ya que se hecha en falta una mayor dedicación al apartado de los ejemplos y ejercicios. Es una obra excesivamente simplificada, que en ocasiones puede llegar a confundir al lector.

1.950 Ptas. **183 Págs.**
Francisco Pascual
Ra-Ma
NIVEL "I"
★

GUÍA DE JUEGOS

Wing Commander IV



Esta sensacional guía acerca del juego «Wing Commander IV» incluye todas las tácticas de combate que son necesarias para cumplir con éxito todas las misiones que incluye el mismo y conseguir llegar así hasta el final de la aventura, además de contener todos los pros y los contras de los distintos enemigos y unidades que aparecerán a lo largo del juego.
Para todos los amantes de la conquista espacial, es un libro que no deben dejar escapar.

1.995 Ptas. **197 Págs.**
Bart Farkas
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

PowerPoint para Windows 95

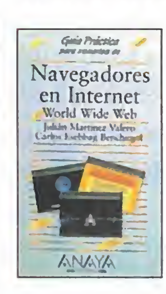


Esta guía rápida proporciona la técnica necesaria para que el lector llegue al correcto manejo de la aplicación PowerPoint, de Microsoft
En cada capítulo se describen desde las funciones más básicas, hasta las que permiten ejecutar una presentación.
Hay que destacar que cada capítulo constituye un ejercicio que está resuelto al final de la obra, aunque si se hubiera hecho un poco más extensa habría estado sobresaliente.

1.250 Ptas. **214 Págs.**
A.González Mangas/
F.Calle Matamoros
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"
★★★

REDES

Navegadores en Internet World Wide Web



Esta obra pertenece a la serie Guías Prácticas de Anaya Multimedia, manuales breves y bastante útiles. En este caso se trata de poner al alcande de los lectores todo lo necesario para adentrarse en un mundo lleno de posibilidades como es Worl Wide Web.
El usuario de esta guía aprenderá a utilizar los navegadores más utilizados y, mediante ellos, utilizar las herramientas e información que internet pone a disposición de millones de personas en todo el mundo.
En fin, una obra sólo para aquellos que se quieran iniciar en el apasionante mundo de Internet.

1.650 Ptas.3 **52 Págs.**
Julián Martínez Valero/
Carlos Esebbag Benchimol
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Guía completa de Microsoft Access para Windows 95



Esta guía de usuario y de referencia es el recurso principal de información de diseño para poder dominar la mayor parte de las características de la versión 7 de Microsoft Access para Win95.
La obra ofrece información sobre conceptos básicos de esta aplicación, así como del diseño de una base de datos, todo lo que hay sobre los formularios, automatización de una aplicación, etc.
En resumen, una buena obra que deberá estar en la biblioteca de todo usuario de Access.

9.500 Ptas. **854 Págs.**
John L. Viescas
Microsoft Press/MCGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

El camino fácil a CorelDraw! 6



La serie Enter de McGraw-Hill pretende llevar al lector a un conocimiento de la materia que trate de una manera lo más fácil y rápida posible. En esta obra se trata del programa CorelDraw! 6, y que ha sido concebido –el libro– como una guía de autoenseñanza que incluye todos los ejercicios prácticos propuestos, donde se muestra cómo llevar a cabo las tareas más comunes en la introducción y análisis de datos y constituyen la base del método de aprendizaje.
Si lo que quieres es iniciarte rápidamente con este programa, ésta es tu obra.

1.600 Ptas. **187 Págs.**
Antonio Lirola Terrez
MCGraw-HIll
NIVEL "I"
★★

PROGRAMACIÓN

Fundamentos de programación. Algoritmos y estructura de datos



La obra que nos ocupa va dirigida a todos auqellos que tengan unos conocimientos bastante amplios sobre la programación. En este libro se tratan los conceptos y diseños de algoritmos junto con los fundamentos teórico-prácticos de estructuras de datos y de programación estructura.
Va sobre todo dirigida a los estudiantes de las carreras de Informática, por lo que no servirá para aquellos que quieran iniciarse.

6.135 Ptas. **714 Págs.**
Luis Joyanes Aguilar
MCGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★

NIVEL I: INICIACIÓN
NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS
NIVEL E: EXPERTO
Pésimo
★ Flojo
★★ Normal
★★★ Bueno
★★★★ Muy Bueno



Realms of the Haunting

Si Gremlin ya dio la campanada en la ave con «Normality», desarrollando un unive virtual en 3D que arrojaba un nuevo punt de vista tremendamente original sobre e género, la nueva revolución procedente de la compañía sigue los pasos del título mencionado pero dando un giro radical sobre la historia que le da vida. Terror, mitología, ángeles y demonios y una apocalíptica era de oscuridad com base del guión, son los atractivos pilar de lo que será una pequeña joya: «Rea of the Haunting».



Terrorífico

GREMLIN
En preparación: **PC CD**
AVENTURA

Al contemplar por vez primera las imágenes, e incluso una versión muy primitiva de «Realms of the Haunting», la primera idea que se pasa por la cabeza es "bien, un nuevo clónico de «Doom», o de lo que sea..." Pero la lógica de la primera impresión –por mucho que se diga que ésta es la que cuenta– se ve por los suelos en cuanto se intenta escarbar un poco sobre la apariencia –que la tiene– de arcade 3D. Al igual que en «Normality», estamos ante lo que será una aventura que utiliza un engine 3D, mostrando una perspectiva subjetiva en pantalla, que nos pone en el pellejo del protagonista.

EL CORAZÓN DE LAS SOMBRAS

Una terrorífica visión del futuro, basado en diversas interpretaciones y profecías del Apocalipsis... así es como definen en Gremlin la historia que da vida a «Realms...» Pero, siendo algo más concreto, Paul Green, el diseñador del juego, añade que "leyendas, magia, religión, etc., forman la base del guión, pero el toque de fantasía que le hemos añadido es lo que hace de todo eso junto algo con sentido. Ninguno de los demonios del juego, por ejemplo, pertenecen a leyenda alguna, excepto en unos pocos casos, como el de Belial, al que se menciona en la Biblia." Pero, a pesar de todo, la investigación sobre ciertos temas ocupó buena parte del tiempo de preparación del diseño del juego. "Algunos temas del juego pertenecen al folklore real inglés. Otros,

Sprites y 3D



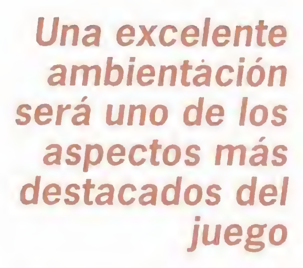






Aunque parezca una paradoja, durante el proceso de desarrollo de «Realms of the Haunting» se han usado sin parar modelos renderizados 3D, aunque a lo largo del juego no aparezca uno solo, habiéndose incluido en su lugar sprites planos. ¿Cuál es la explicación, entonces?

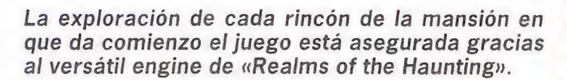
El motivo de trabajar con este sistema está en que las animaciones de los diversos sprites se han realizado aplicando técnicas de Motion Capture. Sin embargo, es mucho más sencillo hacer esto sobre modelos 3D, que gráficos planos. Así, después de diseñar el modelo tridimensional, con las animaciones en Motion Capture, se realiza una proyección plana del mismo desde diversos ángulos, obteniendo así unos movimientos suaves y fluidos en el sprite final. Y, aunque parezca algo rebuscado, podemos asegurar que los resultados son fantásticos.



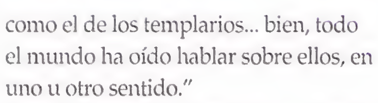
Una excelente ambientación será uno de los aspectos más destacados del juego







La exploración de cada rincón de la mansión en que da comienzo el juego está asegurada gracias al versátil engine de «Realms of the Haunting».



como el de los templarios... bien, todo el mundo ha oído hablar sobre ellos, en uno u otro sentido."

Magia, demonios, templarios... ¿Qué se oculta tras «Realms of the Haunting»? El juego nos pondrá en el papel de Adam Randall, un joven al que la muerte de su padre, Charles, conduce hacia una extraña mansión en el pueblo de Helston –que, por cierto, existe realmente–. Es al tratar de investigar los acontecimientos que rodearon el óbito de su predecesor, cuando Adam se ve envuelto en una serie de fenómenos, en los que se enfrentará a la magia y el poder de las tinieblas, que poseyeron a su padre en cuerpo y alma, y que le harán viajar literalmente, a Cielo e Infierno, y plantarse cara a cara con ángeles, criaturas del averno y un extraño ser, Claude Florentine,





Los mensajeros del miedo

Antony Crowther, Paul Green, Les Spink... todos y cada uno de los integrantes del equipo de Gremlin, encargado de «Realms of the Haunting», ha aportado su particular visión del horror, para crear un infierno sobre el ordenador, tan atractivo como pavoroso. Ciertos detalles técnicos mejorados del engine 3D de A. Crowther, que ya sirvió de base en «Normality», junto al peculiar diseño de los personajes y la investigación sobre temas míticos y legendarios, llevada a cabo por todo el equipo, llevará hasta nuestras pantallas un juego capaz de helarnos la sangre en las venas, y de hacernos pasar horas y horas de diversión.







El detalle gráfico en el juego alcanza cotas realmente elevadas, como se puede apreciar en los escenarios.



Unión de mitología, historia y folklore, el guión nos sumerge en una historia terrorífica que toma forma en una magnífica aventura

templario, alquimista y demonólogo francés, nacido en el siglo XIII, y responsable de que los siete sellos del Apocalipsis estén a punto de ser abiertos. Una era de oscuridad se cierne sobre la humanidad, a menos que Adam consiga evitarlo.
Un guión sugerente, y fantásticamente desarrollado e hilvanado en la acción del juego, que representa tan sólo un mínimo porcentaje de lo que en verdad se podrá descubrir en «Realms...», es decir, una de las más atractivas aventuras de la temporada recién iniciada.





Uno de los puntos fuertes del juego se encuentra en la comodidad de manejo del interface diseñado para el mismo.







Más realismo



La combinación de diversas técnicas gráficas en «Realms of the Haunting» se ha utilizado con vistas a un mayor realismo en diversos aspectos. Por ejemplo, uno de los más significativos es la inclusión, en cuadros y vidrieras, de diversas escenas y personajes, que tienen mucho que ver con la acción del juego y que, a diferencia del diseño sobre ordenador, mediante diversos sistemas, realizado en sprites y escenarios, se han trabajado directamente sobre papel y, posteriormente, escaneado, para aportar mayor detalle y riqueza de colorido a la escena final. Aquí podéis ver algunos ejemplos del trabajo original y del resultado final, pudiendo comparar ambos para hacerse una idea de lo que se podrá contemplar en el juego.

INFIERNO VIRTUAL

Técnicamente, «Realms of the Haunting» se basará en el mismo engine 3D que ya se usó en «Normality», y que fue desarrollado por Antony Crowther y que, precisamente, fue diseñado con la mente puesta en un juego de este tipo, pese a la reticencia inicial de Gremlin, que no veía demasiado claros los resultados que se podrán obtener, hasta que las primeras pruebas sobre el programa, resultaron determinantes del potencial del engine. Así, nos encontraremos con un universo poligonal 3D en el que, nuevamente, los sprites campan a sus anchas aunque con una diferencia básica respecto a «Normality», el referente más inmediato. Esta distinción se aplica en que los –gigantescos– sprites basan sus movimientos en Motion Capture y su diseño en modelos 3D reales, trabajados en "3D Studio", y posteriormente

proyectados sobre un plano. Los resultados serán, pese a la aparente limitación gráfica, excelentes y, sobre todo, muy realistas.
Otro punto destacado de «Realms...» será, sin duda, la ambientación. La recreación de una atmósfera gótica de horror, se ve potenciada por diversos aspectos, además de los gráficos. Por un lado, el magnífico uso de los efectos de luz. Por otro, el increíble sonido y FX, que ponen el toque justo de ansiedad durante el juego, haciendo que se nos pongan los pelos de punta ante crujidos, quejidos y lamentos procedentes de quién sabe dónde. Y, por último, aunque no menos importante, las dos horas de vídeo digital que incluirá la versión final, que aparecerá totalmente traducida al castellano y que, amén de decorativo, encierra muchos de los enigmas y claves del juego, que nos permitirán avanzar en el desarrollo de la acción.
Como se ve, parece que nada se ha dejado al azar en el desarrollo de «Realms of the Haunting», un juego que dará mucho, mucho que hablar.

F.D.L.

Los efectos sonoros serán un pilar fundamental de la ambientación.







Ángeles, demonios y criaturas del averno se dan cita en una aventura capaz de poner los pelos de punta a cualquiera

Más que FMV





Diversas técnicas de compresión, propias de Gremlin, permiten que «Realms of the Haunting» ofrezca casi dos horas de vídeo digital, cuyas fuentes originales las encontramos en los estudios británicos Bright Light, a cuya cabeza se encuentra Tom Lauten, la mente pensante tras muchos de los efectos especiales que hemos visto en películas como las de la serie «Pesadilla en Elm Street» o «Razas de Noche».
La base del vídeo de «Realms...» se encuentra en la técnica de pantalla azul, sobre la que fueron filmados originalmente los actores, aunque el resultado final ofrece varios detalles que, con anterioridad, no se habían procurado en otros títulos. Así, los fondos que aparecen en las secuencias de vídeo están tomados del material renderizado original, que el equipo de programación diseñó para los escenarios que se podrán contemplar en el juego, provocando una continuidad entre la acción desarrollada "in game" y la contemplada en secuencias cinemáticas.
"La gente de Gremlin", explica Lauten, "nos surtió de muchísimo material: storyboards, bocetos, pruebas del render de los fondos, etc., de cómo sería el juego, y la gran mayoría de los escenarios, pudiendo recrear así la atmósfera de cada habitación o localidad. Los actores se sentían mucho más seguros de lo que tenían que hacer y cómo moverse, ya que todos los espacios estaban claramente definidos. Y pese a que algunas secuencias se filmaron en escenarios reales, el 98% de todo lo que se puede ver en los vídeos de «Realms...» es pura fantasía."
También, podremos contemplar como las diversas armas que se utilizan en el juego, y que aparecen en la perspectiva subjetiva que se utiliza en el mismo, fueron filmadas originalmente para después ser digitalizadas e incluidas en la acción.
En definitiva, un esfuerzo que puede merecer muchísimo la pena, y cuatro millones de libras gastados en la producción –en total– de un juego, que nos llevará hasta el mismísimo Cielo... de la diversión.



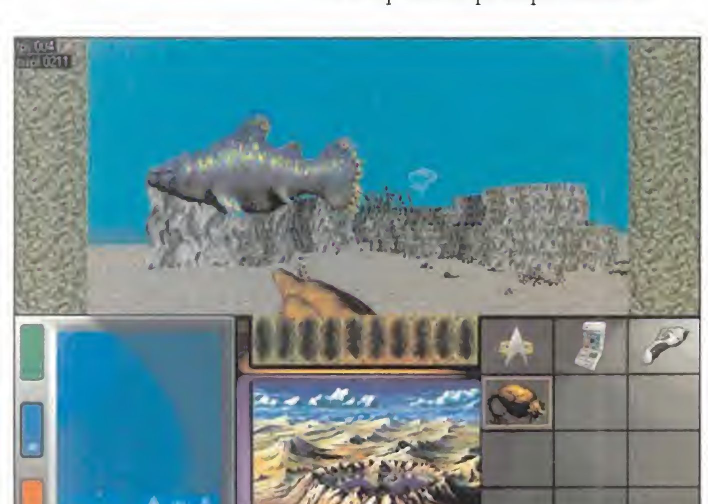
Star Trek: Generations

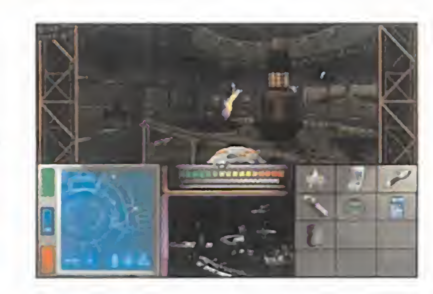
El Encuentro

El mismo guión que la película y el doblaje de los actores principales de la misma, parecen asegurar la diversión para los trekkies

MICROPROSE
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ACCIÓN

El pasado año, todos los "trekkies" que en el mundo son, disfrutaron a lo grande de un nuevo reencuentro con sus héroes favoritos, añadiendo una epopeya galáctica más al dilatado curriculum de Kirk y Picard, en una historia que, precisamente, encontraba en ese punto su principal aliciente: el encuentro de las dos generaciones –televisivas– de capitanes y tripulación del USS Enterprise, en la pantalla grande. Ahora, Microprose retoma el guión original de la película y lo adapta al ordenador, en una combinación de aventura, arcade y simulación espacial con «Generations».







La base de la acción en 3D siempre estará protagonizada por alguno de los tripulantes del Enterprise.

La historia, como se ha mencionado, es idéntica al film: Soran, un científico algo desquiciado, tiene un plan para acceder a una extraña nube energética, conocida como el Nexus, que se mueve por el cosmos sin ningún control, para lo que prevé arrasar varios planetas, y a todos sus habitantes. Nuestra labor, evidentemente, será la de perseguir a Soran y evitar que pueda llevar a cabo sus intenciones, parando así lo que sería una de las más horribles masacres a escala cósmica, jamás conocidas.
A partir de este punto, lo que en Microprose están preparando es algo que se aleja bastante de todos los programas conocidos, basados en la serie original creada por Gene Roddenberry. Hasta el momento, todos los juegos con el tema «Star Trek» como trasfondo, habían consistido en aventuras gráficas y/o simuladores de combate espacial. Ahora, la parte de aventura se ve desplazada –aunque no anulada– por la acción 3D, al más puro estilo «Doom»/«Quake», y se aliña con unas gotas de simulación y estrategia. En total, trece fases, con todo el encanto de «Star Trek», más diversos alicientes como unas estupendas secuencias cinemáticas, o el doblaje realizado por William Shatner (Kirk), Patrick Stewart (Picard), Malcolm McDowell (Soran) y Woopie Goldberg (Guinen), entre otros actores que intervinieron en la película. «Generations» promete, además de original en lo concerniente a juegos basados en la historia de «Star Trek», convertirse en un estupendo combinado de acción y aventura y, aunque la fecha de su "estreno" en PC aún está por definir con seguridad, en Microprose no se cortan en afirmar que será uno de sus bombazos para el 97. Veremos.

F.D.L.



Naves klingon, romulanas, de la federación... todo el universo Star Trek estará fielmente recreado.



La variedad de las misiones será uno de los puntos fuertes en el nuevo programa de Microprose.

MDK

Talento

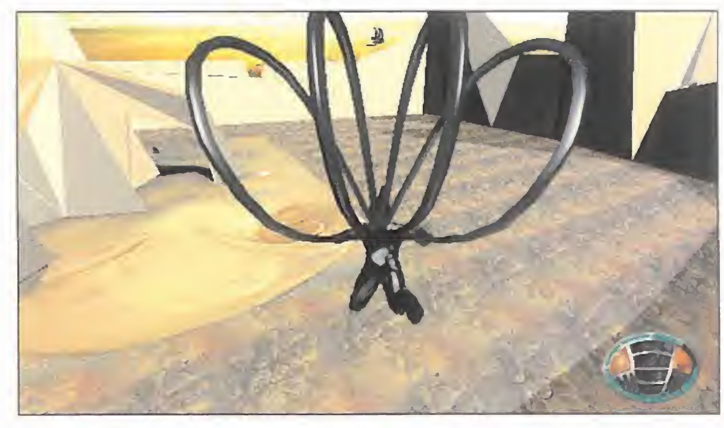
SHINY/INTERPLAY
En preparación: **PC CD**
ACCIÓN/AVENTURA

Antes de lo esperado llegará la versión final de «MDK», el espectacular juego de acción de Shiny, hasta nuestro país. Finalmente, si se desarrolla según lo previsto, el mes que viene podríamos estar disfrutando de este impresionante programa en nuestros ordenadores. Y, ¿qué se puede decir de nuevo del primer proyecto de Shiny para ordenadores, que no haya venido diciendo ya en estas mismas páginas, desde verano del 96, cuando presentamos en absoluta primicia el programa? Pues casi de todo.

«MDK» será uno de esos juegos que cumplan lo que vienen prometiendo desde que David Perry y sus colegas lo dieron a conocer hace ya casi un año. Uno de esos escasos títulos, habida cuenta de lo contemplado en una primitiva versión al 60%, en que la jugabilidad será tan alta como los buenos aficionados a la acción demandan, y la calidad técnica algo inimaginable. En este último apartado, merece la pena destacar el modo impresionante "sniper", en el que un zoom, manejado a voluntad, acerca hasta casi el infinito, con un detalle gráfico increíble, cualquier objeto que aparezca en pantalla, por lejano que esté. Estructurado en más de una decena de fases, «MDK» combina diversos métodos de desplazamiento corriendo, en paracaídas, a través de túneles, montado en pequeñas naves volantes... todo, para mostrar en pantalla un talento en materia de programación y diseño gráfico –habrá que poner mucha atención en el apartado de texturas y gestión de polígonos y modelos 3D, siendo realmente asombroso– y todo ello acompañado de toques de humor delirante, como Shiny ya nos tiene acostumbrados en sus programas.

Aunque se podría pensar que ya anticipamos demasiado las excelencias de un programa que ni siquiera está acabado, y del que sólo se ha podido contemplar una pequeña muestra, pondríamos la mano en el fuego asegurando que «MDK» será algo que no decepcionará ni a los más exigentes. Habrá que esperar un poco aún para afirmar tajantemente que, en lo referente a complejidad y nivel de juego, estará a la altura pero, conociendo a Shiny y su forma de trabajar, si ya estamos seguros de las excelencias en ciertos apartados, no hay porqué desconfiar del resto. Mucho ojo a «MDK», ya que estamos en puertas de descubrir todos sus secretos.

F.D.L.



El peculiar paracaídas del protagonista no será sino uno más de los muchos sistemas de desplazamiento que ofrecerá el juego.

Técnicamente se perfila como uno de los productos más impresionantes de la temporada, y se espera que alcance un nivel similar en el resto de apartados











La espectacularidad de las explosiones se corresponderá con el resto de apartados, en calidad técnica, y sobre todo con el audaz y atractivo diseño gráfico del juego.

Takeru. Letter of the Law

Manga y **Ordenadores**





SUNSOFT
En preparación: **PC CD**
AVENTURA/ARCADE

Una atractiva combinación de manga, aventura y acción definirá el primer producto para PC de Sunsoft

Para muchos usuarios de PC, Sunsoft es un nombre no demasiado conocido. Muchas de las compañías japonesas se centran única y exclusivamente en el desarrollo de software para consolas y, más aún, algunas únicamente trabajan para su mercado interno, considerando otros, como el europeo, como algo insignificante que no merece su atención. La razón también está en que, pese a que Japón presenta un parque enorme de PC, la gran mayoría de las máquinas no trabajaban hasta la fecha sobre sistemas operativos plenamente extendidos en el resto del mundo, como MS DOS, poseyendo diversos SSOO desarrollados, en muchas ocasiones, como sistemas únicos y autóctonos.





Los muchos aficionados al manga japonés podrán encontrar en «Takeru» el producto que siempre habían estado esperando para su PC.

La llegada de Windows 95 parece que puede cambiar el panorama en el país del sol naciente, y muchas compañías, como Sunsoft, empiezan a mirar el PC con otros ojos. Esa es la razón básica del desarrollo de «Takeru», el primer juego desarrollado por la compañía nipona para compatibles y que –no podía ser de otro modo– utiliza el manga como base. «Takeru. Letter of the Law» será una combinación algo extraña, pero atractiva, de aventura, acción y manga. Precisamente, la base del diseño manga del juego se encuentra en el trabajo original de Buichi Terasawa, un reputado artista del género en Japón, y uno de los primeros que utilizó el ordenador como medio para la creación de su arte –un Mac, en concreto–.



Toda la experiencia de Terasawa como artista del manga es una garantía de calidad en el diseño del juego.

Takeru es el personaje que da nombre al juego. Un tipo mitad ninja, mitad cazarrecompensas, que se ve envuelto en una lucha contra diversos personajes maléficos, entre los que se incluyen esas explosivas féminas que tanto gustan a los aficionados a este particular arte. Sin embargo, y pese a contar con escenas de acción espectaculares, «Takeru» ofrece múltiples y complejos, además de muy bien estructurados enigmas y puzzles, que aportan un componente de aventura realmente notable.
Nos encontramos, por tanto, ante un juego realmente peculiar y bastante original que, pese a ser aún muy pronto para afirmar las bondades de sus distintos aspectos, sí habrá que vigilar de cerca ya que podría convertirse en algo tan atractivo y adictivo como innovador. Una experiencia que promete ser totalmente distinta a cualquier otro concepto de juego, visto en los últimos años. Veremos.

D.D.F./F.D.L.

La estrategia es cosa de muchos

Tras la resaca de Navidades y de la cuesta de Enero, no parece este mes de Febrero, con sus exámenes incluidos, el más propicio para hablar de juegos. Pero nada más lejos de la realidad, porque aunque a menor ritmo que en la época navideña, las compañías siguen trabajando lo suyo para dar gusto a nuestros joysticks y ratones. Y gracias a ello la lista de títulos estratégicos que estamos esperando sigue "in crescendo", aumentada por los nuevos proyectos de los que vamos a hablar ahora. Observaréis que los derroteros seguidos por el panorama lúdico en lo que a estrategia se refiere son claros: continúa el auge del tiempo real y de los juegos multijugador, sobre todo por Internet. Los wargames se abren sitio, aunque sin una aceptación masiva, quizá por lo que de reflexivos tienen, en contraposición con la acción del tiempo real. No obstante, los tratamos a todos por igual, porque todos son estrategia.

La fiebre multijugador sobre Internet no ha hecho más que comenzar. Es una tendencia en auge de la que os hago partícipes y que no debéis dejar de probar todos aquellos que tengáis la posibilidad. Primero fueron los arcades 3D los que desataron las pasiones de las masacres multijugador, que continúan con un gran número de adictos; pero ahora crece como la espuma el vicio de la estrategia multijugador. Ya se puede jugar por Internet a «Warcraft II», «Command & Conquer», «Close Combat», «Chaos Overlords», «Deadly Games» o «CivNet», entre muchos otros.
Y la última adicción nos la trae SSI; nada menos que «Panzer General Online», que incluirá quince nuevos escenarios y permitirá jugar hasta contra otros siete oponentes humanos combinables de diversas formas en el mismo escenario. Este es el anticipo de SSI a sus dos grandes wargames del año: «Pacific General» y «Panzer 97», que será ¡en 3D!

LOS PRIMEROS DEL AÑO

Blizzard, como siempre desde hace un tiempo, es una fuente constante de sorpresas agradables. Ya están dando los últimos toques a «Starcraft», su nuevo juego de estrategia en tiempo real de combate espacial, que contará con tres razas con habilidades propias, tendrá también gráficos SVGA, render y efectos digitales, además de la enorme adicción y jugabilidad de la serie «Warcraft», que por cierto contará con un nuevo título. «Warcraft Battle Chest» será una edición limitada –y por tanto no confirmada su venta aquí– de recopilación con tres CDs que incluirán las versiones DOS y Mac de «Warcraft I y II», y de «Warcraft II: Expansión Set».
Ya está casi terminado también «X-COM: Apocalypse», desarrollado por Mythos, los creadores del primer «UFO», solo que éste será en SVGA, tendrá combate en tiempo real o por turnos, opción multijugador, una línea argumental y de desarrollo más profunda, un

RANKING DE BATALLAS

En todo el tiempo que llevamos haciendo este ranking no habíamos tenido una subida tan fuerte como la de «Red Alert», lo que no es de extrañar debido a la gran calidad del juego de Westwood. Los otros puestos están así:

1.- Command & Conquer
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Red Alert
5.- Heroes of Might & Magic
6.- X-COM: Terror From The Deep
7.- Z
8.- Dune II
9.- Sim City 2000
10.- Panzer General

FORMA DE VOTACIÓN:* *Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

acentuamiento del tratamiento táctico de los combates, una realización 3D más lograda y un nivel gráfico mejorado. Sólo que, por ahora, la fecha de lanzamiento es indeterminada, pero sabremos esperar.

También tenemos que estar impacientes por «Myth», de Bungie, una compañía especializada en juegos para Mac. «Myth» es una "rara avis", un juego de estrategia de combate en auténtico 3D y en tiempo real, algo así como un juego de lucha 3D estratégico. Una extraña combinación entre «Warhammer» y «Magic Carpet» que pretende acercarnos a la batalla pura y dura, con toda su crudeza y realismo... y nosotros dando las órdenes. En su diseño tampoco se han pasado por alto ni las posibilidades multijugador ni la realización de las unidades o la ambientación de los escenarios.

Los amantes de los wargames también pueden estar satisfechos por dos motivos. El primero de ellos es algo ya habitual: la aparición de nuevos títulos de la serie Battleground de Empire/Talonsoft a lo largo del año. Y por este orden: «Battlegound: Napoleon in Russia», «Battleground: Bull Run», «Battleground: Middle East», éste último con un nuevo sistema de campaña. También aparecerá en breve «Ardennes Expansion Disk», nuevos escenarios para el primer Battlegound, que se publicarán junto a una revisión del mismo que llevará el nombre de «Battleground: Bulge». La otra noticia para los "wargameros" es «The Great Battles of Alexander», de Interactive Magic, donde el wargame participa de todas las cualidades gráficas y sonoras actuales, pero sin perder su esencia.

Y, como siempre, terminamos con los apuntes rápidos. Como «Conquer», un wargame de tablero hecho por ordenador que cumple los preceptos más básicos del género, aunque con una realización no excesivamente brillante. Como «Morecraft» de Microforum, otro disco de escenarios "no oficial" con más de 200 niveles para «Warcraft II», que se une a los ya existentes «MoreWar» y «W!Zone» de Wizard Works. Y como el pack «Z Platimun» que junto al juego «Z», incluye una camiseta, llavero, pin, y alfombrilla de ratón promocionales, además de «Z X-Tra» un CD que contiene Z-Net –para jugar a «Z» por red–, y Z Theme –una colección de accesorios de escritorio para Windows 95–.

ASÍ DA GUSTO

Con gente tan entregada y solidaria no es de extrañar que nuestro club estratégico funcione tan bien, además de confirmar el éxito y la utilidad del mismo. Pasemos a concretar.

Por correo electrónico, David Iribas de Valencia, contestaba a David Romero su petición de ayuda para «Heroes of Might and Magic». Según él, si en la pantalla de juego escribimos 101495 conseguiremos el mismo efecto que si usáramos el hechizo "view all", o sea, ver todo el mapa. Útil, pero no definitivo, por lo que David también ofrece un fichero con todo lo que hay que saber sobre el juego a quien se lo pida a su dirección dairraz@cam.upv.es.

Desde las Islas Canarias nos escriben dos amigos, Jorge Pérez Pérez y Jorge Tomás Rodríguez Armas, con la misma petición: trucos para «Warcraft II». Para usarlos, pulsad Enter durante el juego, escribidlos, y volved a pulsar Enter para hacerlos efectivos; aquí los tenéis:

- TIGERLILY: Activa la opción de cambio de nivel.
- HUMAN XX: Salta al nivel XX de los humanos (para los orcos cambiar HUMAN por ORC).
- ON SCREEN: Muestra el mapa al completo.
- MAKE IT SO: Acelera la producción y la construcción de unidades.
- DECK ME OUT: Mejora instantáneamente todas las tecnologías.
- EVERY LITTLE THING SHE DOES: Da todos los hechizos a tus usuarios mágicos.
- IT IS A GOOD DAY TO DIE: Aumenta espectacularmente la fuerza de tus unidades.
- GLITTERING PRIZES: Aumenta tu oro en 10.000 y madera en 5.000.
- VALDEZ: Aumenta tu aceite en 5.000.
- UNITE THE CLANS: Victoria inmediata en la misión en curso.
- THERE CAN BE ONLY ONE: Victoria inmediata en el juego entero.

Espero que hayáis tomado buena nota de todo ello. Respecto a la otra pregunta que también me hacéis los dos, creo que aún es demasiado pronto para saber si habrá «Warcraft 3».

Pasamos a «Civilization II» con Juan José Santiago, que nos envía desde Madrid el siguiente truco. Para cambiar el tipo de producción en las ciudades –de unidades a construcciones, por ejemplo–, sin tener la penalización del 50%, pondremos el modo de producción de escudos en ►


The Great Battles of...

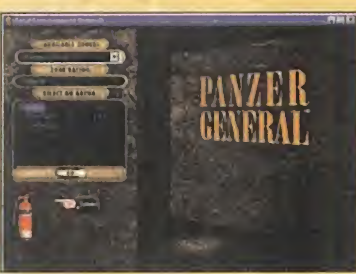
Battleground: Bulge


Conquer


Morecraft

La estrategia multijugador por Internet es tan popular en la actualidad como los arcades 3D, aunque tiene muchas más posibilidades


Myth



Panzer General Online


Starcraft

X-COM: Apocalypse

Tres meses después de su publicación, «Red Alert» es ya todo un éxito, superando en popularidad, ventas y calidad a su predecesor, y convirtiéndose en uno de los juegos del año

automático, en el asesor que queramos. Por ejemplo, si estamos produciendo un templo, y queremos hacer una unidad militar, ponemos el modo automático militar y no hay penalización. Lo malo es que, tras cambiar el modo de producción de esta manera, si queremos cambiar a una producción del mismo tipo, tendremos que sufrir la penalización o esperar un turno.

Sobre el mismo juego, José Diego Torres Agudo, de Santander, nos pregunta: ¿hay alguna manera de declarar la guerra a una nación con la que tenemos una alianza y no quiere recibirnos? Pues forzando la situación mediante un ataque a una de sus unidades o ciudades, teniendo en cuenta que si nuestro gobierno no nos lo permite y queremos hacerlo a toda costa deberemos cambiar el sistema de gobierno a otro que nos lo permita.

¿Cómo se captura vivo a un comandante alien en «UFO: Enemy Unknown»? es la pregunta que nos plantea desde Madrid Miguel Ángel de Julián. La contestación es sencilla, pero llevarla a cabo no lo es tanto, porque primero tienes que encontrarlo en una base o en la nave alien más grande, y después dejarlo inconsciente con un aturdidor o una granada, pero no matarlo, para poder interrogarlo posteriormente. Respecto a «X-COM: Apocalypse», ya debería haberse publicado, pero debido a los últimos retrasos se pospone hasta dentro de un par de meses.

«C&C» ANTE TODO

Los fanáticos de «Command & Conquer» forman el grupo más númeroso de entre todos, y los que no estáis en él es porque aún no lo habéis probado, aunque nunca es tarde. Y sobre todo ahora que «C&C: Red Alert» está pegando tan fuerte. Va a ver que ir pensando en una sección fija en el club para estos dos juegos.

Empezamos por los ruegos y preguntas. Primero la de Oriol Puig i Sampere, de Barcelona, que está atascado en la misión 8 este B de los GDI, en la que tiene que proteger al doctor Mobius y a su hospital, pero también a los habitantes del pueblo. Probablemente falles en la misión porque mueran ocho ciudadanos, aunque el hospital y el doctor estén bien. Tienes que protegerlos a todos.

El segundo problema nos viene desde Tarragona, con Ramón Brull Martí que no sabe cómo pasar la misión 3 del bando GDI. Para ello, lo mejor, antes de explorar, es construir una refinería y unos barracones, además de dejar unas cuantas tropas cerca de la base para su defensa. Luego explora el mapa con grupos pequeños de tropas y localiza las baterías SAM, que has de destruir con tropas terrestres –los granaderos son buenos– antes de lanzar un demoledor ataque aéreo contra la base NOD. Por último, manda más tropas de tierra contra la base para aniquilar las últimas resistencias. El patas arriba de «C&C» fue publicado en el número 12 de Micromanía, Tercera Época.

Continuamos con un estratega anónimo de Alcalá de Henares, que se jacta de haberse acabado «C&C» y «Covert Operations», además de mandarnos un truco para este último. El ardid consiste en teclear C&C FUNPARK para ejecutar el juego, con lo que accederemos a unas misiones y decorados especiales con dinosaurios y otras novedades. Y espero que ya estés disfrutando como un enano con «Red Alert».

Para poner un paréntesis en lo referente a «C&C» por este mes, y contestando a Enrique Sáenz Piñán, de Badajoz, y a tantos otros que lo habéis preguntado, sí se puede jugar a «C&C» por Internet, y también a «Warcraft II» y a otros muchos juegos multijugador que por sí mismos no tienen posibilidad de Internet mediante el sistema Kali, entre otros. Hay muchos sitios en Internet de juegos on-line, como **www.mplayer.com**, **www.ten.net**, o **www.dwango.com**, por citar los más preeminentes. Por otra parte, tengo que confirmaros que Virgin todavía no ha puesto en marcha la iniciativa del cambio de discos de «C&C» en castellano.

Para terminar, tres apuntes muy rápidos. A Daniel Tirador de Vizcaya, y en general a todos los que queríais algo más sobre «Red Alert», espero que os haga gustado el comentario del número pasado, del que fue Megajuego. No llegó a serlo, pero lo podía haber sido «Syndicate Wars», comentado en el número 21, donde tiene que mirar nuestro amigo NIKO para más información sobre el juego de Bullfrog. Y finalmente, nos despedimos con Enrique Cejudo Ruiz, que nos pide trucos para seguir disfrutando de «Z». Seguro que alguno podéis ayudarle. Hasta el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Grigory Zhukov)

Para participar en esta sección, enviad vuestras cartas a: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28.700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **«ESCUELA DE ESTRATEGAS»**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

sumario

Punto de mira

Febrero será recordado por ser el mes de los juegos más rompedores e innovadores del año. A la cabeza de todos está «Diablo», una obra maestra mezcla de acción y rol de Blizzard, compitiendo en calidad con un insólito y original programa que marcará el inicio del uso intensivo de la inteligencia artificial en los videojuegos; se trata de «Creatures». Pero que estas dos maravillas no os deslumbren como para eclipsar los otros grandes programas que tenemos este mes, comentados con la rotundidad y fiabilidad a la que os tenemos acostumbrados. Definitivamente, éste es un gran mes.

46 POWER F1 (PC CD)

En la simulación de carreras de Fórmula 1 destacan juegos de sobra conocidos por todos, pero de vez en cuando surgen productos como éste, de Eidos, que tienen mucho que decir desde un punto de vista mucho más modesto, pero con resultados no menos sobresalientes.

48 AMOK (PC CD)

La última sensación en arcade shoot'em up 3D ya tiene nombre. Scavenger nos trae algo distinto a todo lo conocido hasta ahora, pero logrando unas cotas de adicción sólo alcanzadas por los grandes juegos.

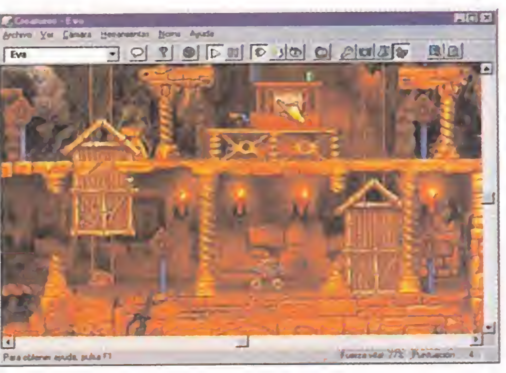


50 SIM COPTER (PC CD)

La primitiva idea que dio forma a la serie de simulación estratégica más famosa, ha evolucionado hasta extremos de sofisticación tan increíbles como en este «SIM Copter», que no deja de sorprendernos de hasta dónde puede llegar Maxis en la búsqueda del máximo realismo.

58 DIABLO (PC CD)

Uno de los candidatos más seguros a mejor juego del año. Lo tiene todo: acción, gráficos, adicción máxima, y unos toques de rol. Blizzard nos propone un viaje emocionante y repleto de peligros hasta encontrarnos cara a cara con Diablo.



64 CREATURES (PC CD)

La vida artificial llega a nuestros ordenadores en forma de juego totalmente intuitivo y comprensible, pero con todo su rigor y base tecnológica de vanguardia.



CHRONICLES OF THE SWORD

UNA AVENTURA SOBRENATURAL

SYNTHETIC DIM./PSYGNOSIS
V. Comentada: **PLAYSTATION**
AVENTURA

PlayStation ha demostrado ser una fabulosa plataforma para las aventuras gráficas. «Chronicles of the Sword» va por el mismo camino que otras, gracias a su perfecta adaptación de la versión de PC, que ya fue un éxito, con las voces en castellano, lo que hace ganar muchos enteros a cualquier aventura. La expléndida realización gráfica del PC se complementa en PSX con un nivel sonoro mejorado con QSound. Las animaciones y la jugabilidad también ganan, sobre todo si disponemos de un ratón, elemento ya casi imprescindible en la consola de Sony.



AFTERSHOCK FOR QUAKE

OPTIMIZA TU PESADILLA

HEAD GAMES/GT
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

En cuanto los fanáticos de «Quake» probéis «Aftershock» os daréis cuenta de que es uno de los mejores discos de escenarios y utilidades que existen en la actualidad para el último shoot'em up de id. Además de esos nuevos niveles, tanto individuales como Deathmatch, «Aftershock» incluye un exclusivo editor de niveles 3D, un buscador de servidores de «Quake» en Internet, y mucha ayuda online sobre el juego. Por supuesto que tampoco faltan los respectivos menús de DOS y Windows 95 para ejecutar los niveles que incluye, que recrean entornos hasta ahora desconocidos para los usuarios de «Quake».



Area 51

Acción a medias





GT/MIDWAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En plena moda de estraterrestres, secretos de estado y expedientes X, no es de extrañar que tarde o temprano van la luz juegos con esta temática. Pero hasta que tengamos en nuestras manos el juego oficial «X-Files» que prepara Fox Interactive, nos tendremos que conformar con subproductos como «Area 51». Este juego no es otra cosa que un shoot'em up en el estilo «Operation Wolf» o el más reciente «Virtua Cop», por poner ejemplos que le superan en todos los aspectos.

En «Area 51», la Tierra ha sido invadida por extraterrestres una vez más, y a nosotros, como miembros de un comando de operaciones especiales, nos tocará pararles los pies. Con esta excusa comienza un ejercicio de puntería –pretendidamente sangriento y violento– que se extiende a lo largo de tres enormes fases en las que no deberemos dejar alien vivo. Nuestros otros cometidos serán la recogida de bonus –munición, granadas, vida– y la máxima destrucción, pues las cajas esconden objetos, y las puertas y ventanas la entrada a niveles ocultos. El avance por los escenarios es automático, por lo que sólo nos preocupará el disparar, pues la mayoría de las subfases son de desarrollo continuo.

Al igual que no se han esmerado mucho en argumento y desarrollo, tampoco lo han hecho en realización sonora ni gráfica. Todo es a base de animaciones de una calidad bastante mediocre, en parte por la tremenda compresión impuesta al vídeo, en parte por el diseño gráfico en sí. En cuanto a la jugabilidad, no es espléndida, con un manejo que no pasa de discreto y una variedad inexistente, reduciendo el juego a una ensalada de disparos sinsentido. Si es esto lo que buscamos, sin preocuparnos mucho por la calidad, probablemente «Area 51» nos divertirá un rato, pero sólo eso. La opción dos jugadores simultáneamente eleva un poco el nivel general, bastante bajo por otra parte.

C.S.G.

50

International Moto X

Decepción a dos ruedas

GRAFTGOLD/WARNER INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

La tradición de los arcades de velocidad en motos se remonta a «Enduro Racer», que «International Moto X» nos hacen añorar. Y es que, a pesar de no tener un mal planteamiento –carreras de motocross por distintos escenarios con posibilidad de configurarlos y las características de las motos–, la puesta en escena es muy deficiente. Sin culpar de nada a la ausencia de alta resolución, el nivel gráfico conseguido es escaso en los decorados realizados a base de sprites. Nos topamos con una jugabilidad

NBA Jam Extreme

La fiebre del basket





ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/DEPORTIVO



Se veía venir. Recreativa que lanza Acclaim al mercado, versión de la misma que publica para compatibles. La ya abundante línea NBA Jam no podía ser una excepción, llegándole el turno en este momento a «NBA Jam Extreme», previamente creado para consolas de 16 bits.

Manteniendo el mismo tono gracioso –aumento desproporcionado de las cabezas de los jugadores, gestos y muecas de todo tipo– y espectacular –mates estratosféricos, jugadas ultrarápidas, lanzamientos demoledores–, «NBA Jam Extreme» introduce nuevos elementos que le benefician como juego. Los dos más importantes son la realización poligonal 3D y la utilización de motion capture en los movimientos de los jugadores, consiguiendo un mayor realismo, en su búsqueda de la combinación perfecta del mejor baloncesto con las cualidades "Extreme" peculiares de Acclaim.

Pero que nadie se crea que han logrado una simulación, ya que «NBA Jam Extreme» sólo puede –y quiere– ofrecernos partidos de basket two-on-two totalmente arcade, en los que prima la velocidad, la acción y la espectacularidad. ¿Y la jugabilidad? Pues casi también. El casi se debe a las ralentizaciones de la acción, algunos momentos confusos y un manejo no tan fluido como requiere un juego de este tipo. No obstante, «NBA Jam Extreme» tiene posibilidades, ya que no le faltan variedad, detalles y opciones de juego, que consiguen hacerlo, cuanto menos, divertido.

Acclaim tropieza de nuevo en la misma piedra de las conversiones, aunque con menos dureza que en ocasiones anteriores, gracias a un juego que de haber tenido más jugabilidad podría haber sido mucho más aprovechable. Está más cerca de la recreativa que anteriores producciones de Acclaim, pero le queda aún camino por recorrer.

C.S.G.

64

---

bajo mínimos de la que es responsable un manejo muy penosa, además de un comportamiento nada realista. Determinados elementos como el editor de mapas, el modo dos jugadores en pantalla partida o las repeticiones son de agradecer, pero no mejoran la pobre impresión.

Cuenta con elementos de variedad y posibilidades suficientes para ser tenido en cuenta, pero se quedan en anécdota al fallar en divertir.

E.G.B.

44





W!ZONE

MUCHO MÁS QUE NIVELES

WIZARDWORKS
Disponible: **PC CD**
DISCO DE ESCENARIOS

En WizardWorks se han especializado sin ningún recato en realizar discos de escenarios. Ahora llega a nuestras manos «W!Zone» con más de 50 nuevos escenarios para «Warcraft II», muchos de ellos un dechado de imaginación y dificultad. «W!Zone» incluye una completísima guía de consejos y tácticas sobre aspectos del juego como construcción, combate, magia y unidades, además de explicaciones de los niveles incluidos en «W!Zone»..



SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97

EL DE ESTE AÑO

SENSIBLE SOFTWARE
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO

Ya está aquí la correspondiente versión anual de «Sensible Soccer», toda una institución tradicional hablando de fútbol, comparable con «FIFA Soccer» o «PC Fútbol». Y viene sin cambiar un ápice –a ver cuándo se deciden a hacerlo en 3D– su simulador futbolístico, que tantos seguidores tiene desde los tiempos del Amiga, incorporando nuevos detalles en el modo de juego y en el manager, con la inclusión del cazatalentos y sesiones de entrenamiento. Y, por supuesto, con 144 competiciones, 1.400 clubes y 23.000 jugadores de todo el mundo, todo ello actualizado al comienzo de la temporada 96/97. Nos gusta, el concepto del fútbol sensible, pero tendrían que pensar en modernizarse.



NBA Full Court Press

Entra de rebote



MICROSOFT
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
DEPORTIVO

Si cerramos los ojos a programas similares, este juego de baloncesto de Microsoft tendría una valoración muy distinta. Pero no podemos hacerlo así. La realidad es que, aunque «NBA Full Court Press» no pueda ser considerado como un mal juego, queda bastante por debajo de sus competidores de género, los cuales le superan sobre todo en realización gráfica, aspecto que en Microsoft parecen haber obviado.

Afortunadamente, hay otros que no se les han olvidado. Así «NBA Full Court Press» representa en todas sus cualidades los equipos y jugadores de la NBA, nos proporciona varios tipos de juego –desde partido amistoso a ligas o playoffs–, un completo libro de jugadas y estrategias en los partidos, y posibilidades multijugador por modem y red. Los partidos se desarrollan de acuerdo a las normas de la NBA, siendo entretenidos y agradables de jugar, pero no espectaculares ni sobresalientes en ningún aspecto. Los controles son muy básicos, pero suficientes, y el comportamiento de los jugadores es aceptable, aunque un tanto mecánico.

Básico y correcto, «NBA Jam Extreme» es otro ejemplo que viene a demostrar que Microsoft no ha hecho más que dar sus primeros pasos en el mundo de los juegos por ordenador, y que todavía les queda mucho que mejorar. Pero que sin duda lo conseguirán.

C.S.G.

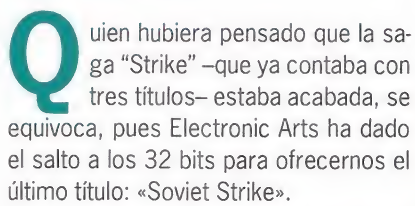
60

Soviet Strike

Fiel a la tradición

ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD**
Disponible: **PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **SATURN**
ARCADE





Quien hubiera pensado que la saga "Strike" –que ya contaba con tres títulos– estaba acabada, se equivoca, pues Electronic Arts ha dado el salto a los 32 bits para ofrecernos el último título: «Soviet Strike».

Y lo han hecho conservando intacto el espíritu de los anteriores juegos, que tanta adicción desprendían, únicos en su género, para realzarlo con un toque de modernidad. «Soviet Strike» traslada la acción a distintos escenarios en Rusia, agrupados bajo 5 campañas estructuradas en más de 40 misiones. La idea es básicamente la misma, el helicóptero Apache también, pero la realización se ha transformado radicalmente, adaptándose a las posibilidades de los 32 bits.



Las novedades más aparentes recaen en la forma y aspecto externo del juego, con los escenarios digitalizados y renderizados en 3D a partir de maquetas reales, y cobrando un protagonismo que antes no tenían. El helicóptero, las unidades y los edificios son poligonales, y tan realistas como los escenarios y los efectos de explosiones. Se han añadido secuencias de vídeo para complementar la acción, y las voces se han digitalizado. El manejo sigue siendo totalmente arcade, y tan fácil y cómodo como en los anteriores "Strike", aunque el comportamiento sea un pelín más brusco, y la libertad de movimientos sea total salvo por la falta de la posibilidad de variar la altura, lo que hubiera complicado innecesariamente el juego. Los controles del helicóptero siguen prestando un excelente servicio informativo al jugador.

La conclusión es que la adicción ha aumentado, al igual que los aspectos estratégicos y la dificultad, pues sólo se nos da contraseña al acabar las campañas –tras siete u ocho misiones– y no al acabar cada misión. Estas son lo suficientemente variadas, pero siguen las mismas pautas que en los títulos anteriores: preservar los misiles, cumplir los objetivos en orden, y tener presente siempre la posición del combustible y las municiones en el mapa.



El cambio de plataforma ha convertido a «Soviet Strike» en el mejor de su serie, por méritos propios, y en un arcade tan bueno como sus predecesores.

E.G.B.



TODO LO QUE BUSCABA EN MULTIMEDIA



VIVID 3D

Sintetiza y tranforma los sonidos provenientes de una fuente Stereo o Mono en increible sonidos tridimensionales gracias a su sistema SRS. Control de volumen. No necesita Software de conexión. Instalable en Pc con tarjeta de Sonido, Mac, Video Consola, Sistemas Stereo...Reducido tamaño. Incluye fuente de alimentación externa. 5 Diferentes modelos. Hasta 35 Watios.

desde 5.990 pts

MODEM/FAX/SONIDO MWAVE

Modem 28800 bps. Fax 14400 bps. Tarjeta de sonido Wave Table compatible Sound Blaster Pro con 6 Mb de ROM, con efectosespeciales 3D Qsound. Incluye Entrada de Linea, Salida de Linea yEntrada de Micrófono. Contestador Automático. Discriminador devoz. FULL-DUPLEX. Soporta DSVD (Voz y Datos simultaneos).Compresion de datos MNP-5. Corrección de datos MNP 2-4.Compatible con Windows 3.x/95. Micrófono Incluido. HOMOLOGADO.

27.900 pts

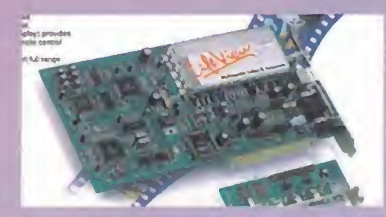


OWL 3D (El Buho)

El nuevo OWL es un JOYSTICK 3D, que se conecta al puerto serie y funcionan por señales de ultrasonidos. Trabaja bajo DOS, Windows 3.x y Windows 95. Puede trabajar anillado a uno de nuestros dedos o como Joystick permitiendonos interactuar en los programas o juegos sin necesidad de molestos cables.

16.800 pts

Todos los precios indicados son P.V.P. y no incluyen IVA.







WIZARD RADIO

Sintoniza RADIO en FM desde 87,5 a 108 Mhz.
Conexión al puerto Serie.
Fácil Instalación sin abrir el PC
Salida de Audio y Antena
Manuales y Software en CASTELLANO.
No necesita fuente de alimentación externa.

4.200 pts



PENTAGRAM TV CAPTURE

Sintoniza TV y Captura Video (RCA o SVHS) en formato AVI hasta 25 fps. Salida audio 5 Watios. Presenta hasta 4 ventanas de Video. No utiliza Feature-Conector, ni Loop-Back externo. BUS PCI. Soft para Windows 3.x/95 y DOS. Soporta Videoconferencia.

28.900 pts

PENTAGRAM TV

Sintoniza TV a pantalla completa. Salida de audio. Bus Isa.No utiliza Feature-Conector, ni Jumpers, fácil configuración. Salida de Audio. Mensajes OSD en Pantalla. Soft para Windows 3.x/95 y DOS. Mando a distancia en opción

17.900 pts



FOTOTAK

Escanner color plano con tecnologia CCD de 3 pasadas con un máximo areae de scaneo de 106mm x 216 mm. Resolución óptica de 400x800 dpi e interpolada de 1600x1600 dpi. Plug&Play. Ideal para los casos en que no se utilizan los máximos tamaños de los escanner A4. Compatible TWAIN. Software Photo Expert incluido.

33.900 pts



TC 1500 SP

Sistema de amplificador portable de 12 Watios RMS por canal, con altavoces de 2 vias incluidos , Mando a Distancia para fácil control en presentaciones. Altavoces y amplificador pueden separarse para mayor facilidad en traslado. Micrófono con control de ganancia variable para evitar distorsiones. Distorsión armónica menos de 1%

19.900 pts

MM Deseo recibir más información :
NOMBRE...EMPRESA........................
DIRECCION..
POBLACION...PROVINCIA......................
C.P.............................TELEFONO:.........................FAX ....

ENVIAR A: EUROMA TELECOM
C/ INFANTA MERCEDES, 83
28020 MADRID
TFNO: 91 5711304/1519 FAX: 5711911
C/ DIPUTACIÓN, 249, 3º-2ª
08007 BARCELONA
TFNO: 93 4882514 FAX: 4883233



Death Rally

TREPIDANTE

Vuelve otro clásico puesto al día. Las carreras de pequeños coches con una perspectiva cenital y con la velocidad y la acción como único argumento han sido una de las fórmulas que más se han repetido en la historia del videojuego. Ahora, las compañías Apogee y GT Interactive presentan la versión completa –ya hubo anticipo en forma de shareware– de «Death Rally»: pura adicción al volante de micro coches.

APOGEE/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE

La diferencia entre un rally normal y «Death Rally» está, como su nombre indica, en la posibilidad de utilizar armamento para adelantarnos a nuestros adversarios. Y es que el objetivo final de este juego es el de ir subiendo en la lista de los 20 participantes, entre los que encontramos nada más y nada menos, al mismísimo "Duke Nukem".





La vista cenital en 3D provocará que apartemos la cara del monitor para no darnos con las montañas.



Los estravagantes y futuristas vehículos que estarán a nuestra disposición podrán ir armados hasta los dientes para hacer que nuestros oponentes no consigan finalizar la carrerra, algo que también intentarán con nosotros.

La diferencia entre un rally normal y «Death Rally» está en la posibilidad de utilizar armamento para adelantarnos a nuestros adversarios y ganar la carrera

CARRERAS SUCIAS

El uso de armamento es sólo una de las opciones "sucias" de este rally. En realidad, si queremos, también podemos optar por correr sin armas, siendo ésta una de las primeras opciones del juego, junto al índice de dificultad general de las carreras –existen tres niveles de dificultad–, pero para disfrutar a tope de los rallies, además de jugar con armas, y también podemos acercarnos al mercado negro para equipar a nuestro vehículo con otros extras ilegales, como son los parachoques con pinchos, gasolina cohete o minas que podemos dejar sobre la pista para que nuestros perseguidores estallen en mil pedazos. Y no sólo eso, porque podemos, incluso, sabotear el coche de algún contrincante al principio de la carrera para que la comience con el vehículo medio averiado ¿Y todo esto para ganar una simple carrera de coches? Bueno, en realidad existe otra razón: el dinero. Sin dinero no podremos ni contactar con el mercado negro ni comprar nuevos y más potentes coches para participar en las carreras. El dinero lo podemos conseguir de dos formas



Podremos acudir a la tienda de repuestos con objeto de conseguir aquella mejora para nuestros vehículos y así mejorarlos con vías de alcanzar la victoria en cada carrera.

«Death Rally» sería perfecto si no fuese porque se ha utilizado una VGA normal y corriente, en vez de utilizar una poderosa SVGA, lo que hubiera influido notablemente en la espectacularidad de los gráficos













Los oponentes pueden ser muy diversos, desde el mismísimo Duke Nukem hasta el líder, el rey demonio de la carratera: The Adversary.









Todo en «Death Rally» vale para conseguir hacerse con la victoria final, desde comprar minas, turboreactores, hasta hacer sabotaje a los demás.

principales. La más inmediata es ganando cada carrera.
Existen tres tipos de competiciones, cada una de ellas con un nivel de dificultad creciente. Al principio del juego, y debido a nuestros escasos recursos, sólo dispondremos de un pequeño coche tipo "escarabajo" con el que únicamente podremos participar en las carreras más sencillas. La cuantía del premio en este tipo de carreras es bastante pequeña, pero lo será lo suficiente para ir equipando a nuestro vehículo con todas las mejoras disponibles en la tienda a la que accedemos al finalizar cada competición.
La otra forma de conseguir dinero consiste en pasar con nuestro coche por encima de unos símbolos de dólar que se encuentran diseminados por los circuitos. Así, a medida que vamos ganando carreras y dinero, podremos acceder a mejores coches con los que competir en carreras cuyo premio en metálico va siendo superior. Así, podremos llegar a correr contra "Duke Nukem" y el misterioso "The Adversary", quien se ha proclamado a sí mismo rey Demonio de la carretera y alzarnos con la victoria final.

NUESTRA OPINIÓN

«Death Rally» es un entretenido y trepidante juego de carreras al más puro estilo arcade, en el que destacan los gráficos tridimensionales con perspectiva cenital –hay que apartar la cara del monitor para no rozarnos con las montañas– y su conseguido scroll multidireccional.
El control de los coches es preciso y sólo necesitamos un par de teclas para pasar horas y horas corriendo por la gran cantidad de circuitos que incluye el CD, cada uno de ellos ambientado en un lugar diferente: ciudades, desiertos, cañones rocosos, etc.
La música, por su parte, está acorde con la acción y se combina con los clásicos efectos especiales de derrapajes, disparos y choques, creando el ambiente perfecto para dejarse el pellejo sobre el asfalto. En definitiva, el juego sería perfecto si se hubiera utilizado una buena SVGA en vez de la resolución VGA normal que muestra durante la acción.
Especial mención merece el modo de juego para dos personas siempre que se disponga de una conexión en serie, una red IPX o una conexión vía modem.
Por último, y como no podía ser de otra forma tratándose de un juego de Apogee, mencionar la existencia de códigos que proporcionarán al jugador diversas bonanzas a la hora de equipar el coche con lo mejor de la tienda. Pero eso ya es otra historia.

F.J.R.



T-Mek

Gladiadores cibernéticos



TIME WARNER INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ARCADE







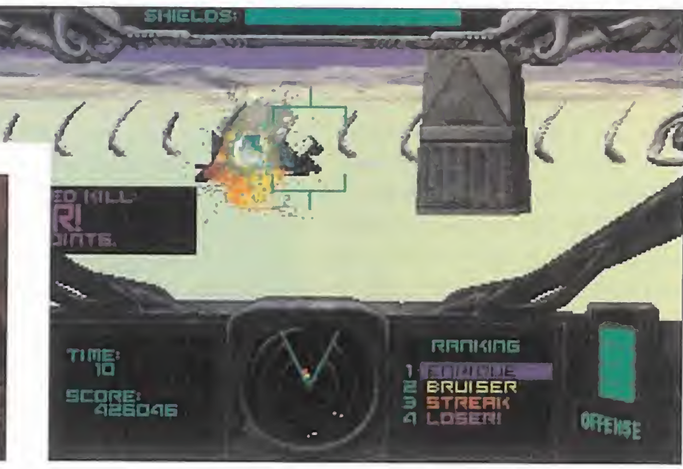
La acción transcurre en un futuro muy lejano en el sistema solar llamado Lacertan, compuesto por un grupo unificado de seis planetas bajo el mando del tirano dictador Nazrac, el cual, como modo de entretenimiento y control de las masas, ha creado un juego; se trata del torneo de T-Mek que además le sirve como medio para atrapar y controlar a los más poderosos guerreros del sistema, a cambio de de fama y fortuna. Nosotros seremos los encargados de manipular una de estas naves de combate para alcanzar un mejor nivel de vida y, tal vez, liberar a Lacertan de la tiranía. El juego posee dos modos de juego; Arcade –el más clásico– y Extreme –con mayor número de niveles y enemigos–. El desarrollo de la acción será similar en ambos casos, ya que deberemos de cumplir un objetivo en cada uno de los niveles, ya sea obteniendo más puntos que nuestros adversarios –a través de la destrucción de los mismos parcial o total– o sobreviviendo al resto de los luchadores –nos enfrentaremos a tres en cada campo de juego o Arena–.
La perspectiva de visión será desde la cabina del piloto en 3D –aunque hay una cámara de misil en algunas naves– y podremos elegir entre seis tipos de naves, con diversos nivel de velocidad, potencia de fuego y escudos. Durante el combate podremos recargar nuestro armamento pasando bajo unos haces de luz que bajan de unas plataformas móviles, así como nuestro escudo tomándolo de los enemigos destruidos.
Se puede decir que «T-Mek» es un juego entretenido ante todo y que técnicamente, aunque no deslumbra, cumple con las necesidades mínimas de cualquier programa de estas características. Por una parte, unos gráficos de una calidad aceptable, un movimiento rápido, una música adecuada en las transiciones –tal vez se eche en falta durante los combates un sonido apropiado–, un sistema de control sencillo y eficaz –ya sea con ratón, joystick o teclado–, pero sobre todo un desarrollo adictivo que engancha al jugador desde el comienzo y que alcanza su punto cumbre en el modo de juego por red o modem.
En la parte negativa podemos echar en falta una mayor variedad de escenarios –o Arenas de Combate– así como la opción de salvar partidas. En resumen, un programa entretenido que nos hará pasar un buen rato sin demasiadas complicaciones, intentando llegar cada vez más lejos.

E.B.D.

«T-Mek» nos hará pasar unas cuantas horas de diversión, a pesar de no deslumbrarnos ni aportar nada nuevo al mundo de los videojuegos; su adictividad y correcta realización lo hace recomendable para pasar un buen rato







62

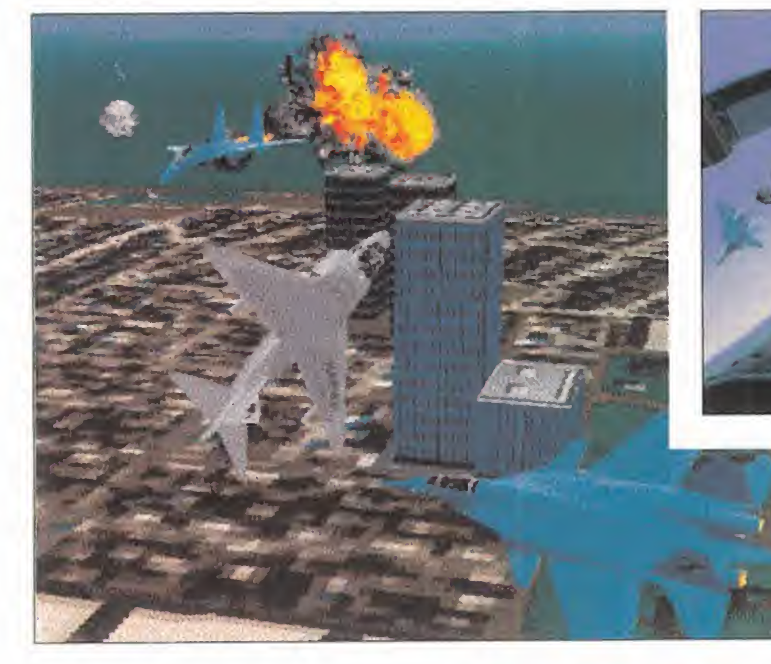
USNF'97

El aniversario de un veterano



ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Los muchachos de Electronic Arts no descansan. A la reciente salida al mercado de «NATO Fighters» y del nuevo escenario para «AH 64-D Longbow», hay que añadir «USNF'97», lo utimísimo de EA. El juego es una renovación del famoso «USNF», simulador que hizo que EA se situase a la vanguardia de los simuladores de vuelo de combate, hace unos tres años, y que ha dado mucho juego siendo la base de una magnífica saga de simuladores. «USNF'97» es una nueva versión con la novedad de que ahora el S.O. base es Windows 95, y que en este paquete se incluye todo el contenido de «US Marine Fighters». Las novedades son dos: la primera de ellas es la mejora técnica al tener como soporte Win95. Indiscutiblemente, los gráficos y los sonidos han mejorado bastante gracias a los 32 bits que otorga. El rango de frecuencias en el movimiento de los objetos en pantalla ha mejorado debido a la mayor potencia gracias al DirectX. Además la incorporación de «USMF» hace que la selección de aviones a volar sea muy completa, dándonos la oportunidad de poder pilotar una gran variedad de pájaros, en un grandísimo número de misiones todas diferentes. También comentar su modo de conexión en red donde la jugabilidad se incrementa al poder establecer hasta ocho comunicaciones independientes sobre el mismo terreno, y con aviones distintos cada piloto. Esto hace que «USNF'97» se convierta en un auténtico circo volante, y en la base ideal para campeonatos de vuelo de combate.



La segunda novedad que nos ofrece es tal vez la que más hemos valorado, y es que hacía mucho tiempo que nadie tocaba el tema de la Guerra de Vietnam como motivo para un simulador de vuelo. Poder volar aviones tan magníficos como un F-4 Phanton, o un Crusader, e incluso un Supersabre y enfrentarnos a los Mig-21, o los Mig-15 y 17 nos ha hecho volver a disfrutar de ser pilotos con todas las de la ley. Sin sofisticaciones, ni misiles infalibles que siempre aciertan en el blanco. Volar en estos aviones es volver a la ley... "solo el mejor y el más certero sobrevive", con combates cerrados donde el cañón es el arma principal para derribar al enemigo.

Por fin alguien se ha acordado de Vietnam y de nuevo se pone en escena este conflicto. Volaremos aviones como Phantom o Crusader, y luchar contra Mig-17 y Mig-21



Por supuesto, también tenemos la participación maravillosa de Jane, aportando un magnífico sistema multimedia con información detallada de cada avión, y con unas secuencias de vídeo excelentes. Todas estas novedades sobre el formato de siempre sobre el ya clásico sistema de las "ventanitas" que nos dan toda la información del vuelo y del combate. Parece que EA no cambiará de idea nunca y seguirá primado la comodidad frente al realismo. El día que hagan un simulador donde la información técnica de vuelo estén en su sitio, y para verla tengamos que dejar de mirar el cielo , los puristas nos sentiremos halagados.

G. "SHARKY" C.

78

Power F1

VELOCIDAD Y REALISMO

Un nuevo juego de Fórmula 1 acaba de ver la luz, avalado nada más y nada menos que por la "FIA Formula 1 Championship". Sin embargo, este nuevo título, «Power F1», huye de los tecnicismos para ofrecernos, sencillamente, un buen rato al volante de un buen coche de carreras.



EIDOS INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
DEPORTIVO



Sin dejar de lado el rigor que debe estar presente en esta clase de juegos para hacer la acción creíble, «Power F1» opta más por la vertiente lúdica de las carreras de Fórmula 1 que por la recreación más propia de un juego de simulación. Buena prueba de ello es, por ejemplo, la rapidez con la que podemos comenzar a correr, sin necesidad de fijar las mil y un opciones propias de cualquier programa deportivo.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

Pero tampoco hay que pensar que «Power F1» es un simple arcade de carreras de coches. Sus 17 circuitos han sido modelados a partir de los reales con total fidelidad y sus 24 coches han sido diseñados por ingenieros cualificados del mundo de la F1, mostrando consumos de combustible y daños durante las carreras bastante ajustados a la realidad, con lo que el realismo está garantizado. Además, existe una parte del juego donde podemos poner a punto nuestro vehículo –podemos controlar desde la presión de los neumáticos hasta el estado de la suspensión, pasando por las relaciones entre las marchas– mientras lo observamos desde cualquier ángulo imaginable. Otra opción bastante interesante es la de grabar en nuestro disco duro nuestras carreras más apasionantes, para luego ver sus repeticiones



La fidelidad de los circuitos y de los manoplazas a los originales es algo que Eidos ha tenido muy en cuenta a la hora de realizar «Power F1».

La opción multijugador que posee «Power F1» es la más recomendable de todas las disponibles, y la que más llama la atención







Una de las principales bazas de «Power F1» es la resolución gráfica, aunque pierde algunos enteros a la hora de jugar con otra persona en el mismo ordenador –split screen–.



Las opciones no son demasiado complejas, pero podremos variar las más importantes.



mientras cambiamos el ángulo de la cámara. Y es que las cámaras también están presentes en «Power F1», como ya viene siendo tradicional en los juegos de carreras, así como las distintas vistas de nuestro bólido –desde el puesto de piloto, desde atrás, etc.–. Entre el resto de múltiples opciones que presenta «Power F1» no podemos dejar de mencionar aquellas que permiten variar parámetros ambientales, la Inteligencia Artificial del resto de los participantes en las carreras o el detalle de los gráficos.
¿Y qué hay de las carreras? «Power F1» cuenta con tres tipos: carrera simple, campeonato o "Shoot out", donde el jugador corre en cada uno de los circuitos del campeonato con el fin de acumular puntos. Dentro de la opción del campeonato, también están disponibles otros dos modos de juego, que son "Calificación" y "Práctica", para prever todos los acontecimientos presentes en cada circuito.
Y para el final hemos dejado la que para nosotros es la opción más interesante: la de multijugador, disponible en cualquiera de los tres modos principales de juego que antes hemos mencionado. Por medio de ésta, dos jugadores pueden participar a la vez, ya sea en un mismo ordenador gracias al "split screen", o con dos máquinas conectadas en serie, y hasta ocho personas pueden participar si se dispone de una red local. La verdad es que hacía bastante tiempo que no veíamos una opción de "split screen", por lo que nos ha sorprendido gratamente, aunque para mantener la velocidad del programa en esta situación tengamos que conformarnos con la reducción de algunos detalles gráficos del juego.

«Power F1» rebosa calidad por los cuatro costados, y es ideal para los que busquen diversión y sencillez en un juego de Fórmula 1

NUESTRA OPINIÓN

«Power F1» quizá no sea tan bueno como el soberbio «GP2», pero lo que sí podemos decir es que rebosa calidad por los cuatro costados y es ideal para todos aquellos de vosotros que busquéis diversión y sencillez en un juego de Fórmula 1, renunciando quizá a la multitud de opciones que presentan otros simuladores de F1, y eso que en «Power F1» encontramos bastantes. Si uno quiere, puede comenzar a jugar desde el primer momento, sin preocuparse de demasiadas cosas. Una vez en las carreras, el juego se muestra tan competente como el que más, con un nivel gráfico bastante aceptable y unos circuitos lo suficientemente ajustados a la realidad como para hacernos creer que de verdad estamos en Ímola, Mónaco, Interlagos o Silverstone. A destacar la opción de multijugador y la de repetición de carreras con la posibilidad de control de cámaras.

F.J.R.





AMOK

EMPEZAR UNA GUERRA

En casi todos los juegos de acción, el protagonista debe luchar en una guerra o pelear contra alguien para ganar la lucha. En «AMOK», sin embargo, el objetivo del juego es bien diferente. Aquí se trata de luchar con el objetivo de provocar una guerra en tiempo de paz. ¿Increíble no?



SCAVENGER/GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
ARCADE



Dos sociedades tras una guerra que ha durado 47 años, son las protagonistas de este nuevo arcade creado por Scavenger y distribuido por Gt Interactive, una compañía que últimamente está dando muy buenos ejemplos de olfato de éxito en el mundo del software de entretenimiento. Pero el tiempo de paz se va a terminar, porque para eso nos ha contratado el Bureau, una de las pequeñas organizaciones que obtuvo grandes beneficios durante la contienda. Así pues, en «AMOK» encarnamos a todo un mercenario dispuesto a reavivar la llama del conflicto en el mundo.

«AMOK» pondrá a prueba nuestra capacidad de planificación y organización



El engine utilizado en «AMOK», basado en voxels, es capaz de sumergirnos en sus distintos escenarios con total libertad de movimientos.

EL INFIERNO SUBMARINO

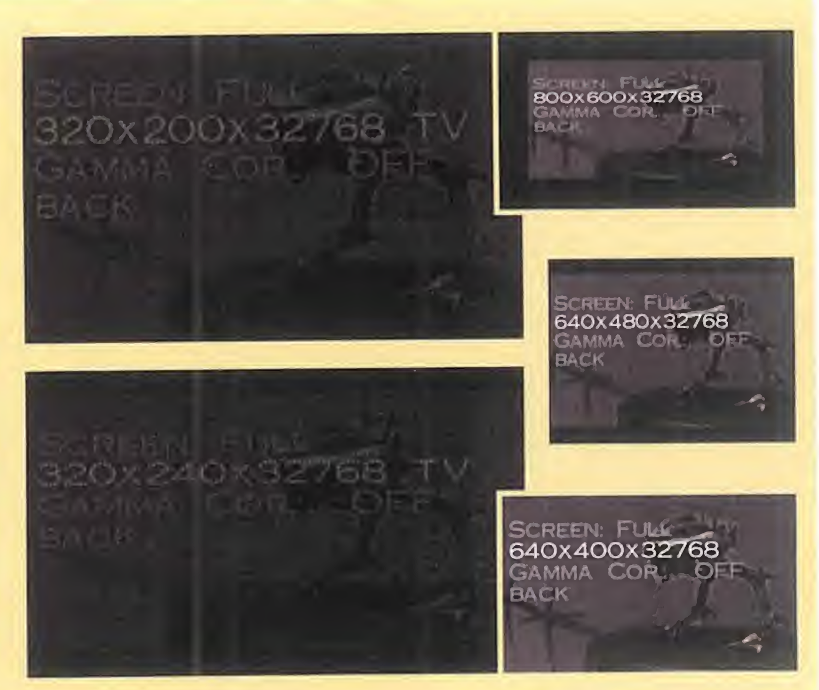
Para llevar a cabo tan cruenta tarea, se nos encargará el control de un novedoso vehículo anfibio acorazado que se desenvuelve con igual destreza tanto por mar como por tierra firme. Su nombre es Slambird y con él podremos devastar todo aquello que se nos ponga por delante, eso sí, con cierto método. Porque «AMOK» no es uno de esos juegos "destrulle-lo-todo", sino que para obtener el éxito total en nuestra campaña, deberemos seguir atentamente las órdenes de nuestros superiores, para alcanzar unos objetivos muy precisos, a lo largo de las 9 misiones de las que se compone el juego.

Por eso, al principio de cada misión, se nos mostrará un mapa de los objetivos –principales y secundarios– a cumplir, así como una descripción de lo que nos vamos a encontrar. De esta manera, cada misión comienza en un punto del mapa, y deberá terminar en otro lugar concreto, una vez cumplidos los objetivos. Al final, se nos mostrará unas estadísticas de los éxitos cosechados.

Todas las misiones son continuas y con una dificultad creciente. Si

Cuestión de resolución

Estamos acostumbrados a que los juegos basados en "engines" tridimensionales nos ofrezcan varias opciones de resolución, para adecuar su velocidad a las capacidades de nuestro sistema. Pero «AMOK» va más allá, y en vez de presentar opciones de detalle gráfico o de tamaño de ventana, nos ofrece la posibilidad de elegir entre nada menos que 10 modos de resolución diferente. Estas resoluciones van desde 320x200 y 256 colores hasta 800x600 y 32.768 colores, pasando por varias situaciones intermedias, además de unas resoluciones especiales con efecto de entrelazado denominadas TV –320x200x32.768 colores TV y 320x240x32.768 colores TV–. De esta manera, cualquier usuario puede disfrutar de unos gráficos tridimensionales vibrantes y rápidos, sea cual sea la potencia de su ordenador. Además, a esto hay que unir el perfecto dominio que hace el juego de las posibilidades brindadas por la tecnología "Direct X" de Microsoft, para la aceleración de gráficos bajo Windows 95 –«AMOK» también corre en DOS–. El resultado, sea cual sea el modo de gráficos elegidos, es igual de brillante.



fracasamos, deberemos intentarlo de nuevo. Pero ojo, porque el programa sólo nos proporciona contraseñas para algunos niveles, lo que significa que si fallamos en otros, deberemos pasar por misiones que ya hemos completado.

Una vez introducidos en la acción, que se sitúa en diferentes localizaciones, siempre submarinas aunque a veces en el interior de siniestros emplazamientos enemigos, nos encontraremos a los mandos del Slambird y ante unos escenarios tridimensionales de quitar el hipo en los que nos podemos mover a nuestro antojo. Además, siempre tendremos visible un radar para localizar los objetivos, una brújula, un indicador de energía y otro de



Es un programa con el que sueñan los jugadores más exigentes

armamento. Y aparte de enemigos y objetivos, en el deambular por territorio hostil encontraremos muchas más cosas, como son municiones, escudos temporales, energía etc. es decir, algunas ayuditas.

NUESTRA OPINIÓN

«AMOK» podría ser definido como un "arcade inteligente" ya que, además de nuestra destreza con el gatillo, pone a prueba nuestra capacidad de organización y planificación a la hora de completar las misiones. Misiones que cada vez son más largas y con más objetivos a cumplir, lo que garantiza horas y horas de buen juego, aunque a priori su número nos pueda resultar algo escaso.

Lo más destacable, de cualquier forma, es su "engine" 3D, basado en voxels, capaz de sumergir al jugador en muchos y variados escenarios en los que nos podemos mover con total libertad. Así, los gráficos generados con este potente motor, además de ser detallados, discurren a nuestro alrededor con total suavidad. La existencia de tres vistas diferentes, unida a la facilidad de manejo de nuestro sofisticado vehículo acorazado submarino, hace de este arcade una delicia gráfica de la que el jugador puede disfrutar desde el primer momento.

En definitiva, «AMOK» es el arcade de última generación con el que sueñan los jugadores más exigentes, repleto de acción y virtuosismo tridimensional.

F.J.R.

88



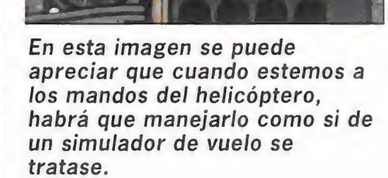
En «AMOK» también podremos poner a prueba nuestras capacidades de dispara-todo-lo-que-veas, haciendo que el programa gane muchos enteros en adicción.

Sim Copter

ALERTA EN SIM CITY

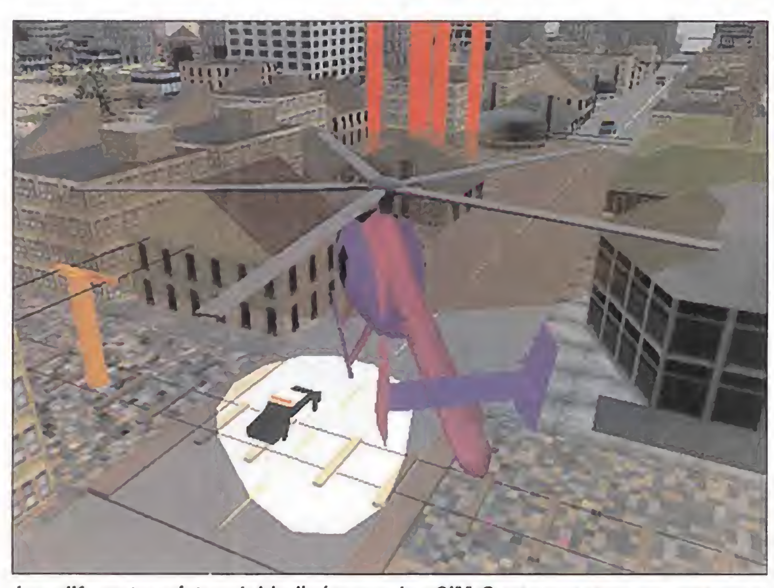
Todo el mundo conoce «SIM City». Una plácida ciudad gobernada por miles de jugadores en todo el mundo, que se encargan de su prosperidad y de la felicidad de sus habitantes, los "SIM ciudadanos". Pero no todo es tan de color de rosa.

MAXIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



En esta imagen se puede apreciar que cuando estemos a los mandos del helicóptero, habrá que manejarlo como si de un simulador de vuelo se tratase.

Aparte de los desastres naturales, y de alguna esporádica visita extraterrestre, la felicidad de cualquier «SIM City» puede ser perturbada por los problemas propios de una gran urbe: crimen, atascos, vandalismo... Para arreglar estos inconvenientes, se ha creado «SIM Copter», o lo que es lo mismo, el ojo vigilante de «SIM City».



Las diferentes vistas del helicóptero de «SIM Copter» son un componente necesario para saber en todo momento dónde nos encontramos.

EL HELICÓPTERO GUARDIÁN

En Maxis deben haber pensado en todos los problemas que sufren los ciudadanos de su aclamado «SIM City 2000» a la hora de crear este nuevo programa llamado «SIM Copter». Lo que en un principio parecía un simulador de helicóptero más, se ha convertido en toda una responsabilidad: velar por la seguridad de todos aquellos que viven en cualquiera de las 30 ciudades creadas con «SIM City 2000» que incluye el paquete o, lo que también es posible, de cualquiera de las ciudades creadas por nosotros mismos con el software mencionado, si es que lo tenemos, claro. Es decir, «SIM Copter» no incluye «SIM City 2000», así como no es necesario tenerlo para jugar con el primero, pero lo que sí es posible es importar ficheros creados por el segundo para sobrevolar nuestras ciudades a bordo del nuevo helicóptero de Maxis.

¿Y qué hacemos nosotros en un helicóptero volando sobre una ciudad? Pues estar atentos a todo cuanto ocurra, y actuar en consecuencia. Para ello, lo primero que necesitamos es el helicóptero. Al comienzo del juego disponemos de uno, pero no es gran cosa. A medida que vayamos ganando "SIM Dólares" gracias a nuestros servicios por la comunidad, tendremos la posibilidad de adquirir helicópteros más sofisticados, y también nuevos accesorios y herramientas para equiparlos.

En Maxis deben haber pensado en todos los problemas que sufren los ciudadanos de su aclamado «SIM City 2000» a la hora de crear este nuevo programa

De esta manera, y después de elegir la ciudad de la que nos queremos hacer cargo, el juego comienza en nuestras oficinas en los hangares del helipuerto. Al momento, nos ponemos en marcha, es decir, nos dirigimos al helicóptero y comienza la aventura. En este punto, el juego funciona como un completo simulador de helicóptero, con sus vistas, radar,





Control de atascos, incendios, transporte de personas, rescate de heridos, son sólo algunas de las misiones a desempeñar.

El juego funciona como un auténtico simulador, con sus vistas, radar, radio y todos los controles necesarios para hacernos con los mandos del helicóptero



Los objetivos de nuestros helicópteros serán muy variados y diversos, pero todos tendrán un objetivo común: salvaguardar nuestra "SIM City".

radio y todos los controles necesarios. De repente, una voz nos anuncia el desastre: en cierta localización de la ciudad, se ha detectado un pequeño incendio. Inmediatamente dirigimos el helicóptero al mar –o al río, si lo hubiera–, bajamos nuestro cubo para recoger agua, lo subimos, ponemos rumbo hacia la localización dada y, una vez allí, soltamos nuestra carga para sofocar el incendio ¡enhorabuena! Misión cumplida. Este es tan sólo un ejemplo de lo que vamos a encontrar en «SIM Copter», uno de los ocho tipos de misiones a las que debemos responder –si queremos, claro– para ganar dinero y renovar nuestro equipamiento. Otros tipos de misiones pasan por el control de atascos de tráfico, transporte de personas, rescate de heridos, detención de criminales, etc. Completar con éxito estas misiones, dependerá de dos factores principales: nuestra habilidad en el manejo del helicóptero, y nuestra rapidez de actuación. Y es que muchas de las misiones tienen, obligadamente un tiempo para ser completadas. Obligadamente, porque ¿qué pasa si no llegamos a tiempo al lugar del incendio? La zona se quema, y nosotros perdemos el dinero, además de la moral. Además, ocurre que se pueden dar varios avisos de emergencias simultáneamente, con lo que la rapidez se convierte de nuevo en una de las claves del éxito.

NUESTRA OPINIÓN

Con «SIM Copter», Maxis ha levado aún más el valor de su mítico «SIM City 2000». Ahora es posible transformar las ciudades de nuestros sueños en completos ambientes tridimensionales sobre los que volar a bordo de un helicóptero. Y todo cuidado hasta el último detalle, como es norma de la casa. Manejar el helicóptero no es muy complicado aunque, como en todo simulador, debemos estar pendientes de un buen número de teclas para realizar las misiones que se nos encomiendan.

El apartado sonoro es impecable, y en cuanto al gráfico, existen diferencias sustanciales según la parte del juego en la que nos encontremos. Las imágenes de selección de helicópteros y de hangar son estupendas, pero no así en las que se nos muestra a nuestro personaje corriendo por las instalaciones para subir al helicóptero o realizar otras gestiones, aunque en este apartado existen opciones de configuración de detalle. Las imágenes tridimensionales de vuelo ya son otra cosa, y a no ser que nos acerquemos demasiado a los escenarios –momento en el cual la pixelación hace acto de presencia– mantienen un nivel bastante bueno. Total, que volar por «SIM City» con «SIM Copter» es todo un placer.

F.J.R.



Firo & Klawd

Dos tipos duros







Una de la mejores cosas que posee son la agilidad del juego, la rapidez de la acción y la facilidad de manejo



BMG INTERACTIVE
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

Tan simple como el argumento de cualquier película estadounidense de pseudo "polis", pero tan original como todo dibujo animado. Así es «Firo&Klawd»: un orangután policía y un gato bribón del mundo animado, convertidos en una nueva pareja de justicieros que se enfrentan al crimen organizado. En la presentación la trama despierta la curiosidad y el interés. Un entorno de dibujos animados, de cierta calidad, en el que va a discurrir una aventura propia del celuloide americano: Klawd, un gato que trabaja como mensajero, rompe una de las cajas que transporta. La desgracia cambia por completo su vida, ya que la caja contiene dinero... del hampa, que coge prestado, y se va de compras. Mientras adquiere un tirachinas, Firo, un orangután guardián del orden y la ley con poca fortuna, sospecha de él. Acto seguido, Klawd es perseguido, esposado, encerrado en comisaría y, por circunstancias de la vida, convertido en detective.

70

Sin embargo, el juego en sí pierde atractivo. Se trata, ni más ni menos, de un arcade en el que habrá que disparar a todo ser que se mueve alrededor, sin más aliciente ni mayor fundamento. Eso sí, hay una labor que reconocer. La acción transcurre en multitud de escenarios, compuestos por ocho mundos distintos, estructurados en más de 20 niveles de juego y 6 subjuegos, y existen 5 finales distintos.
Los gráficos han sido renderizados en 3D y concebidos en perspectiva isométrica. La ambientación es efectiva, se ha cuidado con en cierta medida los detalles, y en muchos instantes este mundo animado recuerda a los mejores "cartoons".
Asimismo la música, de Phil Chill, encaja a la perfección con la mecánica, las características y el desarrollo del juego, aunque, por contra, los efectos de sonido son un tanto triviales. Los diálogos, en castellano, son otro de los aspectos más importantes, ya que recrean con precisión los diálogos típicos –y muchas palabras– de las películas con las que tiene una similitud el juego. La localización, en clave de humor de dibujo animado, es meritoria.
En «Firo & Klawd» encontraréis cientos de enemigos y distintos tipos de armas para eliminarlos. Debes coger la mayor cantidad de carteles de búsqueda y captura que veas, ser certero en tus disparos y practicar un poco con el teclado.
Ahora bien, su simplicidad a la hora de jugar supone que en muchos instantes sea muy ágil, de fácil manejo, rápido, con un ritmo vertiginoso en ciertos momentos y, a fin de cuentas, perfecto y muy interesente para los seguidores de este tipo de juegos.

E.L.A.



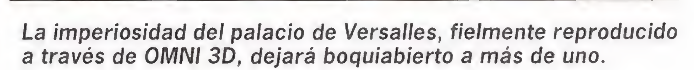
El cine más "TRASH" ahora en vídeo.
¡TROMATÍZATE!
MUTACIONES
REVOLUCIÓN
VIOLENCIA
CRIATURAS DEFORMES
SEXO
TATUAJES
BODY PIERCING
movies of the future
TROMA
ENTERTAINMENT
18 de febrero
PRIMER LANZAMIENTO:
THE TOXIC AVENGER
EL VENGADOR TÓXICO
THE TOXIC AVENGER 2
EL VENGADOR TÓXICO 2
SGT. KABUKIMAN N.Y.P.D.
PRÓXIMAMENTE:
La última tentación de Toxie (Toxic Avenger 3) • Los surfistas Nazis deben morir (Surf nazis must die)
Monster in the closet • Class of nuke'em heigh
I was a teenage t.v. terrorist • Demented death Farm Massacre
Disponibles en formatos de venta y alquiler.
MANGA
www.troma.com
www.mangafilms.es
TROMA distribuido por MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre - 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Valdeman/Original&Copia



Versalles. Complot en la corte del Rey Sol

AVENTURA EN PALACIO

Cuando realizábamos la preview de «Versalles», además de quedarnos asombrados por su belleza gráfica, también teníamos nuestras dudas en lo que se refiere al posible éxito en España de un producto tan, en principio, dedicado a un público francés, más que nada porque todavía estaba en versión original. Ahora, y ante la nueva versión traducida y doblada al castellano, nuestras dudas se han disipado.


La imperiosidad del palacio de Versalles, fielmente reproducido a través de OMNI 3D, dejará boquiabierto a más de uno.

CRYO INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
AVENTURA/DIDÁCTICO



Y es que Cryo parecía haber hecho una arriesgada apuesta por este «Versalles». Porque no estamos muy acostumbrados a esta clase de CD-ROMs, mezcla de aventura y enciclopedia interactiva sobre un tema como es el de la vida en la corte del rey Luis XIV. Pero al final, Cryo, como siempre, no nos ha defraudado, y hemos encontrado en «Versalles» una aventura de una calidad excelente, además de una importante fuente de conocimientos sobre una época histórica brillante y llena de arte.

ENTORNO VIRTUAL

La historia arranca con una misiva enviada por el rey a uno de sus cortesanos, al que le encarga la difícil misión de desenmascarar a un traidor que pretende derrocar al monarca francés y así borrar de un plumazo todo el esplendor que caracterizaba a esta época del siglo XVII. De esta manera, el juego se convierte en una intrigante aventura en la que tomaremos el papel del encargado de realizar las investigaciones, moviéndonos a nuestras anchas por el palacio más fastuoso de todos los tiempos, en busca de todas las pistas y objetos que nos lleven a encontrar y apresar al traidor, y todo en el más absoluto de los secretos.

Llevar a cabo esta tarea, además de ser todo un reto para los aventureros más avezados, es todo un espectáculo para los sentidos. De ello se encarga, por un lado, la música, propia de ambientes palaciegos y totalmente integrada en la época histórica que refleja con total fidelidad el juego, pero sobre todo, los gráficos gestionados por el novedoso "engine" OMNI3D creado por Cryo para la ocasión. Para que os hagáis una idea de cómo funciona esta fantástica tecnología, os podemos decir que es lo más parecido a la realidad virtual que hemos visto en la pantalla de un ordenador, sin la utilización de gafas 3D. Con sólo mover el ratón de un lado para otro, obtendremos visiones tridimensionales completas de todo aquello que nos rodea, con giros de 360 grados y vistas cenitales y en picado. Todo para no perder detalle del fantástico palacio del Rey Sol realizado con los más exquisitos gráficos y con una fidelidad al original pocas veces vista en un videojuego.

«Versalles» se ha convertido en una apasionante aventura, además de una importante fuente de conocimientos sobre una época brillante y llena de arte


Todos los textos y diálogos han sido traducidos a nuestro idioma.

Una mirada atrás en el tiempo



Nada más iniciar «Versalles», y después de una soberbia introducción, aparece un menú con las opciones principales del juego entre las que se encuentran, además de las típicas de empezar una partida nueva o configurar detalles del sonido, dos opciones llamadas "Consultar la zona de documentación" y "Visitar el palacio", que nada tienen que ver con la aventura en sí.

La primera de ellas nos lleva a una nueva pantalla en la que, organizados por temas, encontramos acceso a varios tópicos referidos a la época histórica en la que se desarrolla el juego. Así, podremos conocer un poco más sobre el palacio de Versalles y sus espléndidos jardines, cómo era un día en el palacio, las artes de la época, o la cronología de los acontecimientos más importantes relacionados con el palacio, para enterarnos, por ejemplo, de que en abril de 1.685 Luis XIV prohibió la entrada a los jardines con el fin de que nadie destrozara las estatuas o los jarrones que allí atesoraba. Se conoce que el vandalismo no tiene época.

La otra opción, "Visitar el palacio", nos ofrece la oportunidad de movernos por todas las salas del palacio de Versalles sin preocuparnos de ningún objetivo del juego, y con el único fin de deleitar nuestra vista con los fabulosos y fielmente construidos gráficos que dan vida a esta versión electrónica de una de las joyas arquitectónicas más importantes de todos los tiempos.





Toda la belleza del palacio, tanto interior como exterior, está magníficamente plasmada en el juego.



La impresionante obra pictórica de Versalles ha sido también reflejada con el máximo rigor.

NUESTRA OPINIÓN

«Versalles», además de ser una buena aventura, repleta de gráficos vibrantes y basada en un buen guión, es todo un ejemplo de ambientación histórica y también de cómo se debe adaptar un producto de difíciles características al castellano. Porque en esta versión española se ha traducido cada papel escrito, cada mensaje del juego, además, claro está de doblar cada diálogo de los personajes del programa. Y todo con la mayor calidad.

Pero el verdadero protagonista de esta producción es, sin duda, el "engine" OMNI3D, que permite moverse por el palacio de la forma más realista, con toda suavidad, para observar sus tesoros desde cualquier ángulo imaginable. Queremos pensar que esta novedosa tecnología nos traerá en el futuro más sorpresas.

El engine OMNI 3D creado por Cryo para «Versalles» es lo más parecido a la realidad virtual que hemos visto en una pantalla de ordenador, sin gafas claro

En definitiva, «Versalles, Complot en la Corte del Rey Sol» es una maravilla para los sentidos y un juego que, a buen seguro, dará mucho que hablar. Cryo sigue, como siempre, sorprendiendo.

F.J.R.

85

Namco Soccer Prime Goal

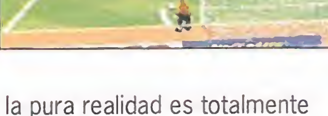
De tercera división

NAMCO
Disponible: **PLAYSTATION**
DEPORTIVO

Namco nos ha decepcionado. En una consola como la PlayStation, en la que destacan juegos como «Adidas Power Soccer» o «FIFA 97», su baza ha resultado ser un tanto pobre y lejos del nivel a que la compañía nos tiene acostumbrados.
Como siempre suele pasar en estos casos, la idea suele ser buena, aunque para hacer un arcade –pues tampoco se pretendía otra cosa– de fútbol tampoco hay que pensar mucho, sólo seguir las tendencias. Y es lo que han hecho en Namco, ya que en «Namco Soccer Prime Goal» tendremos varios tipos de juegos –partido amistoso, liga, copa, liga para varios jugadores, partido all-star–, y las posibilidades habituales del fútbol –respeto a las reglas, alineación, tácticas, sustituciones, repeticiones de jugadas–. Y como aspecto curioso, la posibilidad de controlar los regates, pues cuando un jugador encare a otro –algunas veces– la pantalla 3D del campo cambiará a una 2D que representará al jugador atacante encarando al defensor que pretende frenarlo.
Como veis, el juego parece prometer; pero







la pura realidad es totalmente distinta.
Para empezar, la variedad es nula, con tan sólo 14 equipos –selecciones nacionales con nombres de jugadores inventados– que por lo general se diferencian poco unos de otros, y que juegan en tres tipos de campos en los que sólo se puede escoger jugar de día o de noche o cambiar la orientación del terreno.
Puestos a jugar las cosas no mejoran mucho. La realización del juego no sería excesivamente brillante si se tratase de un juego de Mega Drive, viniéndonos a la mente algunos arcades de fútbol para esta consola que le superan. El nivel de detalle es mínimo, al igual que la vistosidad del juego y el número de vistas, tan sólo tres –una de ellas bastante injugable– y con mínimas variaciones de unas a otras. Metidos en el partido, el juego es entretenido a ratos,





Namco se queda corto con un programa flojo que, por características y posibilidades, no parece propio de una consola como PlayStation

cuando te lo permiten unos controles muy deficientes y limitados, que sufren además la pobre e imprecisa respuesta del programa. Quien piense en hacer virguerías que se vaya olvidando, y se limite a hacer un fútbol tan básico que no merece ni ese nombre. Por añadidura, la consola no contribuye a animar la acción ni en el nivel más alto de dificultad. Tanto los saques de falta como los penaltis se hacen prácticamente al azar, a pesar del cambio de vista aplicado.
En resumen, uno de los arcades futbolísticos más flojos que se han hecho hasta ahora –y no hay muchos– para PlayStation; recomendado tan sólo para coleccionistas que ya tengan todos los demás. O para quien quiera probar nuevas sensaciones, aunque sean tan poco gratificantes como ésta.

C.S.G.

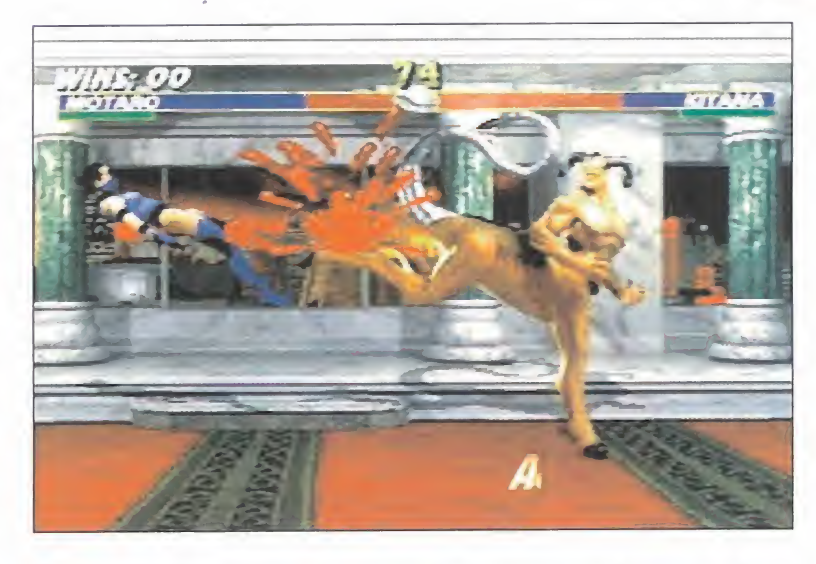
49

Mortal Kombat Trilogy

Más y más



MIDWAY/GTI
Disponible: **PLAYSTATION**
En preparación: **NINTENDO 64**
ARCADE



La capacidad de asombro y sorpresa del ser humano, o de los aficionados a los buenos arcades, no tiene límites... al igual que la de los programadores al idear mil y una maneras de dar la vuelta a la misma tortilla, por enésima vez. Y es que «Mortal Kombat Trilogy», la "nueva", y quién sabe si última edición del popular clásico de lucha, se cuela hasta la PlayStation, con ánimo de ofrecer más y más de lo mismo. Ideal para los muy fanáticos de la saga «Mortal Kombat», este «MK Trilogy» no es más que la respuesta, según Midway, a lo que todos estaban demandando y esperando. Pero ya decimos que la capacidad de asombro, al menos la nuestra, no tiene límites. ¿Cómo es posible que, todavía, se esté dando una y otra vez lo mismo de siempre, disfrazado de formas ya inverosímiles y que claman al cielo? Que «Mortal Kombat Trilogy» es un buen arcade de lucha es algo que nadie pone en duda, pero también parece la típica tomadura de pelo de unos programadores que creen haber encontrado la piedra filosofal, y que cada año ofrecerán una versión nueva, con un luchador, un golpe, o un "fatality" distinto, hasta que las ranas críen pelo.

El mismo juego de siempre, de buena calidad. Pero la cantidad parece ser el único factor importante, ante la nula originalidad

Eso es algo muy lícito. Nadie puede decir que los señores de Midway no sean listos, pero... ¡vale ya! Más luchadores, o mejor dicho, todos a "mogollón" –¡hasta treinta y seis de golpe!–, golpes nuevos, "brutalities", un nuevo modo de combate, ciertos detalles innovadores... pero, al final, «Mortal Kombat», al fin y al cabo.

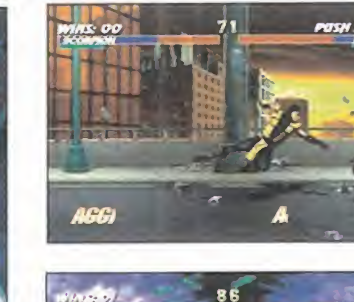
La calidad es algo más que un buen desarrollo técnico, o que mucha cantidad. La calidad también estriba en algo que se llama originalidad, y en lo que nadie parece ya reparar. Es algo más que aprovechar el tirón de un nombre y la fama y el éxito de títulos precedentes.

¿Es malo «Mortal Kombat Trilogy»? No, en absoluto. Por momentos es hasta enormemente atractivo, pero cualquier versión anterior también lo eran. ¿Entonces? Entonces llegamos al punto en que hay que decir basta, y exigir algo más. Por este camino, Midway conseguirá alcanzar la perfección, pero nuestra paciencia se agota por momentos. Y si el túnel es demasiado largo y oscuro como para que se vislumbre la salida, nosotros pondremos las cerillas si hace falta.

F.D.L.

60







Diablo

DESAFÍO INFERNAL

Ha sido uno de los títulos más esperados para este comienzo del 97. Uno de los juegos de los que más se ha hablado en el mundillo del software, y del que se aguardaba algo realmente grande, habida cuenta de la fama de sus creadores y de las producciones que lo precedieron, como –recién estrenado, también, en nuestro país– «Warcraft II». Evidentemente, hablamos de Blizzard. Evidentemente, hablamos de «Diablo». Y, evidentemente, estamos ante un gran juego.



Diversos objetivos intermedios, antes de llegar al enemigo final, marcan el curso de la acción.

BLIZZARD
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
JDR/ACCIÓN

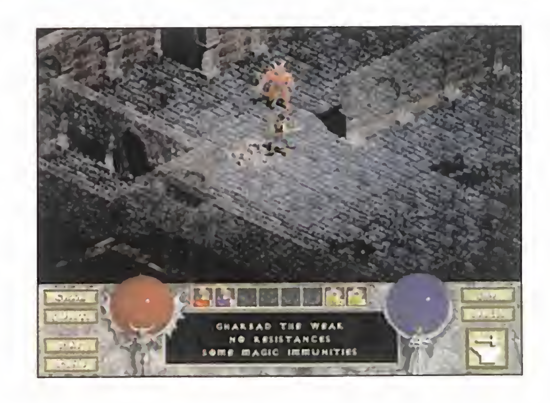
El primer JDR que nunca es igual cada vez que se juega. Esa ha sido la máxima de la que ha llegado precedido «Diablo», y que sus creadores se han encargado de resaltar en cada aparición pública –ferias y demás– de las versiones inacabadas del programa. Esa podría ser una definición, más o menos válida pero, ciertamente, definir a «Diablo» totalmente no es una tarea sencilla, al menos con pocas palabras. Pero quizá la historia sobre la que se basa la acción nos pueda ayudar a hacer más comprensible la complejidad de este entuerto.

EL REINO DEL TERROR

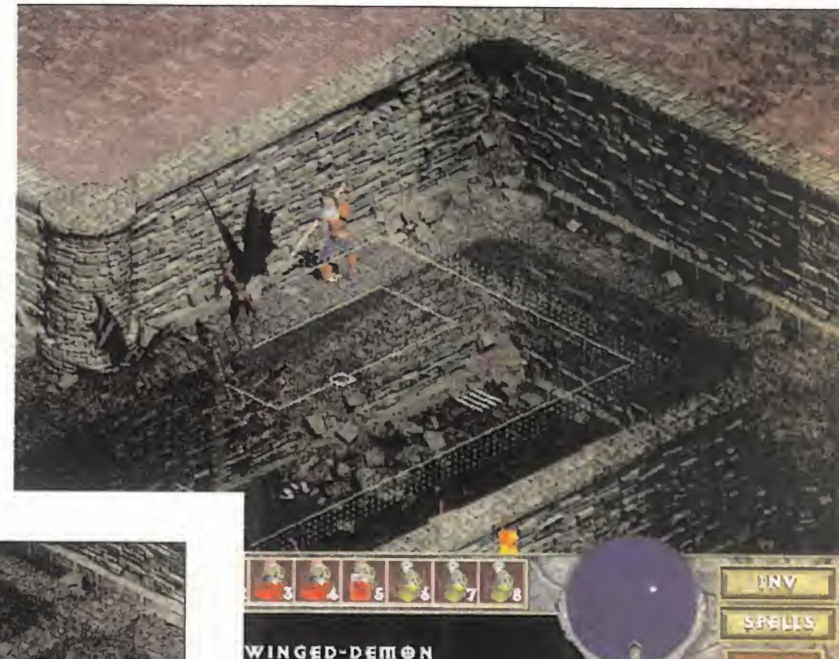
El reino de Khandaras se encuentra sumido en el caos más absoluto. Una fuerza diabólica, de origen desconocido, se ha extendido por todo el mundo, aterrorizando a la población y destruyendo la populosa sociedad de Khandaras en una guerra civil. Un rey demente, su desaparecido hijo, un misterioso arzobispo... todos ellos no son más que piezas del complicado puzzle que se abre ante nosotros.

Y hasta el corazón mismo de la tormenta que asola el reino hemos llegado a parar, al pueblo de Tristram, hoy habitado por un puñado de supervivientes. La catedral del pueblo, levantada sobre las ruinas de un antiguo monasterio, parece encerrar el gran secreto de esa fuerza demoníaca. Otrora orgullosa, de la construcción sólo se alza en la actualidad el ténue resplandor











Los ataques enemigos, además de seguir una pauta concreta casi siempre, se efectúan de forma conjunta, con verdaderas hordas que se nos echarán encima.

Una de las claves del triunfo consiste en aprovechar la arquitectura de los escenarios como sistema defensivo.

de unas pobres luminarias... y extraños lamentos y sonidos, capaces de helar la sangre en las venas al aventurero más arrojado. A través de sus muros y pasadizos se encuentra la respuesta al mal que asola Khandaras, pero ¿seremos capaces de afrontar un reto de tales proporciones?
Y aquí entramos nosotros, adoptando uno de los tres papeles que ofrece el juego (Warrior, Rogue o Sorcerer –guerrero, amazona y hechicero–), con la tarea final de, por supuesto, erradicar el mal de Khandaras, averiguar qué ha sucedido con el hijo del rey, y exterminar, de una vez para siempre a Diablo, el personaje que da nombre al juego. Diablo es un demonio menor del que únicamente se sabe un detalle, es también conocido como el Señor de las Tinieblas, o el Señor del Terror, dos sobrenombres que no auguran nada bueno, con seguridad.

CUESTIÓN DE EXPERIENCIA

Todo en «Diablo» es cuestión de experiencia. En primer lugar, la de sus autores, al demostrar una vez más su talento. En segundo, todo lo referente al desarrollo de la acción.
Sin embargo, deberíamos aclarar que, desde nuestro punto de vista, considerar «Diablo» como un juego de rol es algo erróneo... por lo menos, según lo que entendamos como "rol". Este aspecto, en el juego, se limita al hecho de tener que distribuir con habilidad ciertos puntos en cuatro habilidades específicas –fuerza, destreza, magia y vitalidad– cada vez que adquiramos un nivel más de experiencia. Eso, y administrar unos cuantos hechizos, y hasta aquí llega todo. ¿Eso no es típico del rol? Sí, pero también muchas cosas más, que en «Diablo» brillan por su ausencia. ¿Implica esto, acaso, una menor calidad del juego? Nadie ha dicho eso, ni por asomo. «Diablo» es un juego magnífico, excelente, en el que hay que prestar atención a muchos detalles, pero en el que el componente acción, incluso del de aventura, están muy por encima del rol.

Nuestra tarea es avanzar, fase tras fase, hasta llegar a la número dieciséis, en la que se encuentra el enemigo a batir, Diablo, atravesando mil y una penalidades que los intrincados laberintos y miles de enemigos que pululan por el exagerado mapeado del juego, se encargarán de hacernos pasar. Y aquí debemos mencionar una de las claves de «Diablo». Efectivamente, y como en Blizzard afirman, es un juego que nunca es igual en dos partidas distintas. Esto se explica gracias a la generación aleatoria del mapeado, y colocación de trampas y enemigos, realiza el programa, cada vez que se comienza una nueva partida. Así, aunque los objetivos primordiales no varíen, sí lo hace el desarrollo. Aunque, pese a todo, es inevitable encontrar ciertas semejanzas, no es menos cierto que esto es todo un aliciente para no dejar el programa apartado, una vez que se ha llegado al final –que no es tan difícil, por otro lado–.

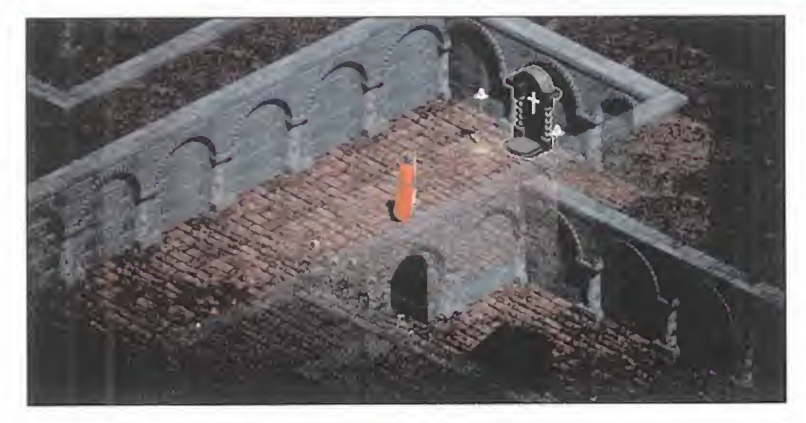
Bien, otra curiosidad de «Diablo» es que no posee un nivel de dificultad variable... al menos a simple vista. Aparentemente «Diablo» siempre es igual de complejo, aunque la realidad está en que la dificultad se determina por el carácter con que decidamos emprender la aventura. Cada personaje tiene unas habilidades particulares, que habrá que potenciar de manera adecuada. No sería normal intentar conseguir el mayor nivel de fuerza posible en un hechicero, dejando de lado el nivel de magia, que es su fuerte. Y de la capacidad de escoger armas, hechizos, y protección, de manera adecuada a cada situación, dependerá nuestra suerte en todo momento.

TÉCNICA

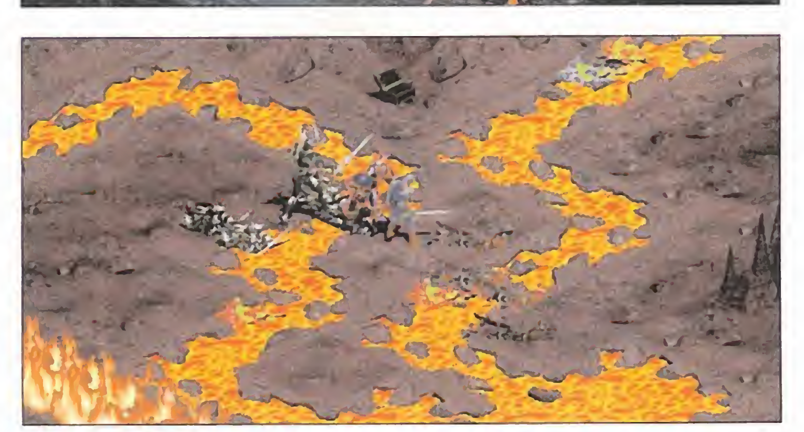
En el apartado técnico, «Diablo» resulta más que notable. Su diseño isométrico no es sino la excusa para mostrar la habilidad de los diseñadores gráficos de Blizzard, al igual que el talento de sus programadores. Y, por cierto, en aprovechar la arquitectura de los laberintos como sistema defensivo estriba gran parte del éxito final en el juego.

Siguiendo con el tema de la programación, el hecho de tener que ajustar todo de manera que cada partida sea distinta a la anterior, pero esto no se vea afectado por un simple "bug" en todo el programa, es algo que no ocurre todos los días –por desgracia–. Los efectos de luz, los movimientos, la inteligencia –relativa, pero suficiente– de los enemigos, la diversión de las partidas multiusuario...

UN LARGO CAMINO









Quince fases nos separan de Diablo, un demonio menor responsable del mal que aqueja Khandaras... ¿o no es sólo él? La verdad es que el arzobispo Lazarus también tiene mucho que ver en todo esto, pero eso es algo que se descubrirá en toda su extensión en el momento oportuno. Hasta entonces, los complejos laberintos subterráneos que componen el mapeado de «Diablo» y que se distribuyen en las quince fases mencionadas, nos dejarán descubrir cuatro grandes mundos terroríficos: el laberinto (Dungeons), las catacumbas (Catacombs), las cavernas (Caves) y el mismísimo infierno (Hell). Fascinantes en su gótica belleza, y terribles en los mil y un peligros que encierran.

LAS ENTRADAS

1 ACCESO AL LABERINTO.
El primer paso a dar en el pueblo. La entrada a la catedral está disponible en todo momento, y es el único lugar de paso al comienzo.

2 ACCESO A LAS CATACUMBAS.
Disponible a partir de la quinta fase. Muy útil en determinados momentos de apuro.



3 ACCESO A LAS CAVERNAS.
Disponible en el nivel número nueve.

4 ACCESO AL INFIERNO.
El nivel número trece –¿cuál, si no?– es el que marca el descenso a los infiernos de «Diablo». Muy importante, a esas alturas de la aventura.

5 TOWN PORTAL
(La Puerta al Pueblo).
El acceso más importante de todo el juego. Tanto si es en forma de pergamino como de hechizo permanente, es algo casi imprescindible en la aventura. Nos permite regresar al pueblo en todo momento, y desde cualquier fase, para comprar, vender, reponer energías, etc.

ASÍ ES TRISTRAM

Los diversos personajes que habitan el pueblo de Tristram son algo más que meros elementos decorativos. Muchos de ellos nos serán indispensables para prosperar en nuestro objetivos, aunque otros, ciertamente, no poseen más que un rol secundario. Pero todos tienen algo que decir, en determinados momentos, que nos puede servir de guía en la aventura. Estos son, a grandes rasgos, los habitantes de Tristram, y aquí están las diversas entradas al universo de «Diablo».

A) PEPIN, THE HEALER (el sanador). En cualquier momento, restablecerá, si llega a ser preciso, nuestra energía. También se encargará de vendernos cuantas pociones necesitemos para aumentar nuestro nivel vital.

B) GRISWOLD, THE BLACKSMITH (el herrero). Un personaje importantísimo. Comprará todas aquellas armas que le queramos vender. A su vez, nos proporcionará, a precios nada asequibles, buenas herramientas de trabajo –espadas, hachas, escudos, armaduras...–, y forjará especialísimos objetos, de incalculable valor para nuestra aventura.

C) CAIN, THE ELDER (el anciano). Uno de los personajes más sabios e importantes. Él desvelará, en el momento oportuno, su verdadera identidad, y nos guiará, constantemente, mediante pistas a seguir. Una de sus habilidades es la de identificar objetos desconocidos, y descubrir sus propiedades mágicas.

D) ADRIA, THE WITCH (la bruja). La encargada de la magia, en «Diablo». Vende los mejores hechizos y los más increíbles cetros pero, como Griswold, no es precisamente una hermanita de la caridad.

E) GILLIAN, THE BARMAID (la camarera). Es un personaje secundario, sin demasiada importancia, pero de vez en cuando conviene escuchar sus historias.

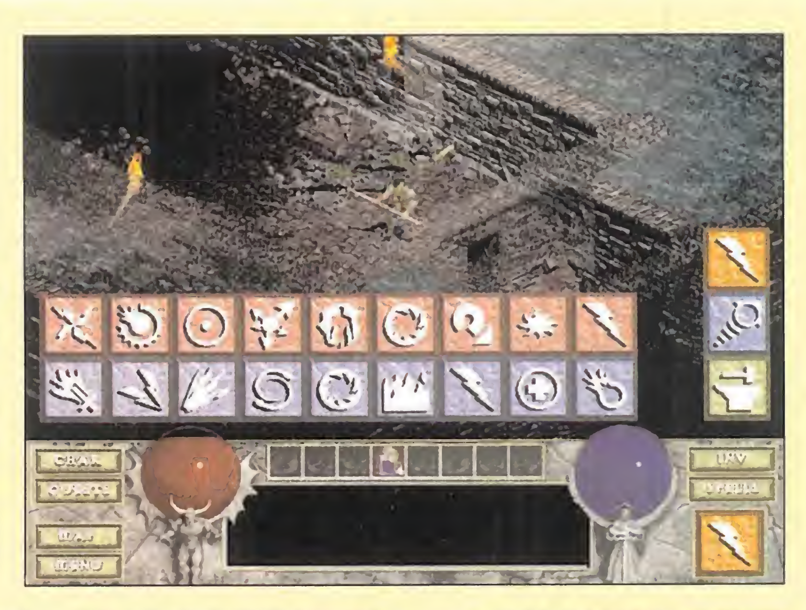
F) OGDEN, THE TAVERN OWNER (el tabernero). Poco menos que secundario, pero es el personaje que nos pondrá sobre la primera pista a seguir en Tristram.

G) FARNHAM, THE DRUNK (el borracho). Cuando está algo lúcido, suele comentar datos de interés, cosa que no ocurre a menudo.

H) WIRT, THE PEG-LEGGED BOY (el chico de la pata de palo). Todo un personaje del mercado negro. A veces, nos ofrecerá auténticas maravillas, en armas, hechizos, etc., pero es exageradamente caro, por no hablar del hecho que no suelta palabra si no es previo pago. Muy interesante, pero sólo de vez en cuando.

LA CLAVE MÁGICA

En la magia encerrada en diversos pergaminos y libros místicos, se encuentra gran parte de nuestras posibilidades de triunfo en el universo de horror de «Diablo». Pero hay que manejar esta magia con mucho tiento. Los pergaminos nos permiten acceder a diversos hechizos de forma momentánea, con efectos que duran sólo temporalmente. Los libros nos confieren una capacidad de efectuar la brujería de modo permanente, pero a cambio de gastar grandes cantidades de maná que, junto al nivel energético, son los dos parámetros fundamentales a controlar.
Los pergaminos, por contra, ocupan gran parte de nuestro inventario y en su efímera existencia está también su gran defecto. ¿Entonces? Siempre hay que buscar un término medio, en el que logremos acumular tanta experiencia como nos sea posible, y pensar dos veces antes de actuar precipitadamente.





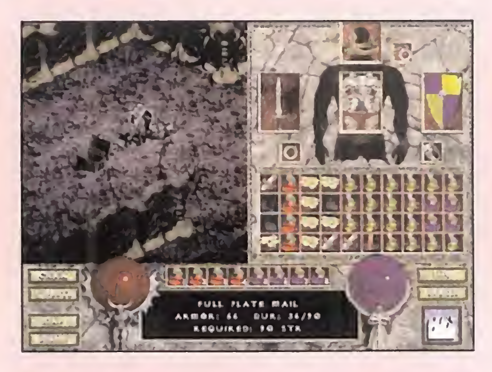






TODO A TU ALCANCE





El inventario de los personajes protagonistas de «Diablo», y ciertos detalles del mismo, lo convierten en uno de los más inteligentes diseños vistos últimamente. No sólo tenemos la capacidad de llevar gran número de objetos, y estos se distribuyen adecuadamente en determinadas partes del cuerpo –algo muy típico del rol–, sino que se han creado ciertos "atajos", de modo que se ha incorporado un "cinturón", por ejemplo, que nos permite usar determinados objetos de manera inmediata, sólo con pulsar una tecla. Asimismo, los hechizos se pueden configurar en teclado, pudiendo lanzarlos también con una sola pulsación del mismo. En definitiva, un detalle que añade calidad al conjunto, y que leva la jugabilidad enormemente, ya que permite múltiples configuraciones a lo largo de una partida –en todo momento visible, al tiempo que la acción; sólo accesible al pulsar un icono, o una tecla, etc.–, lo que lo hace muy, muy cómodo en su gestión.

Todo eleva a este sensacional «Diablo» a la categoría de excelente.
Estamos ante un producto que parece perfecto... ¿o no? La realidad es que «Diablo» es sorprendente, pero difícilmente perfecto. Ciertos detalles lo impiden. Como el que, en ocasiones, en los primeros niveles del juego ciertos aspectos resultan excesivamente aleatorios, no potenciando ciertas características y habilidades de cada carácter, en el nivel deseado, lo que afecta, quizá ligera, pero inevitablemente, la jugabilidad.
Por otro lado, al final es inevitable que «Diablo» tienda a repetirse. Tres, cuatro partidas hasta el final, y pocos secretos encerrará para nosotros. Eso sí, siempre poseerá esa particularidad de no ser nunca exactamente igual, que de por sí, es ya motivo más que suficiente para resultar atractivo.
En suma, un compendio de virtudes, algún pequeño defecto y todo diversión. Pero, siendo sinceros, no estamos seguros de que esto sea rol de verdad.

F.D.L.



Creatures



EL MILAGRO DE LA VIDA

Lo que hasta hace bien poco era inconcebible, se ha hecho por fin realidad después de muchos años de investigación. Los avances en inteligencia artificial salen de los laboratorios y se ponen al alcance de cualquiera. La tecnología Cyberlife sale a la calle y se convierte en juego. Pero es algo bastante más potente y fantástico que eso. Es vida, vida artificial... Ahora en nuestros ordenadores.

MILLENNIUM/WARNER INT.
Disponible: **PC CD (WIN 3.X, WIN 95), MAC CD**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

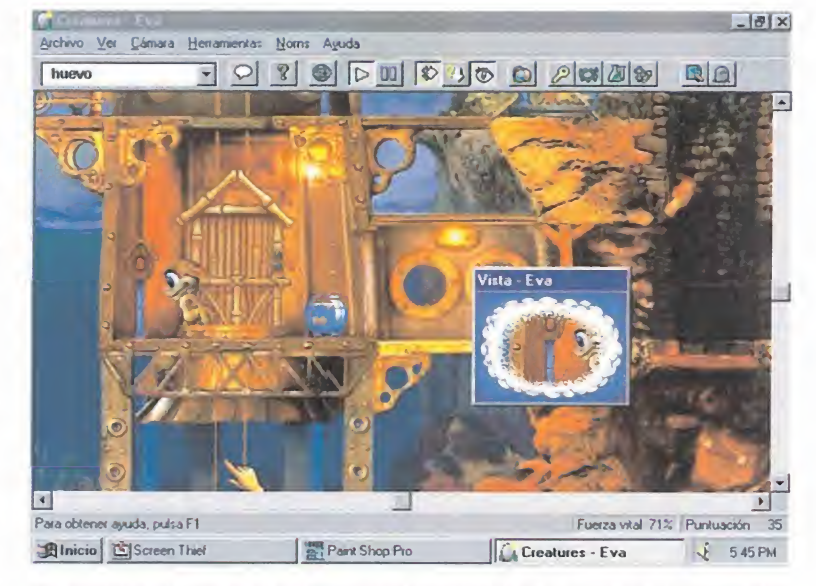
El programa «Creatures» es el primer juego de ordenador de vida artificial. Como tal, es un producto muy delicado, que incluye los últimos avances obtenidos en programación de inteligencia artificial. Estamos ante un fenómeno revolucionario, que sin duda sentará precedente y abrirá nuevas líneas de desarrollo de videojuegos. Hasta cierto punto incatalogable, lo hemos englobado dentro del género de la estrategia por ser éste el más afín a sus características, pero podemos encontrarnos frente a un exponente de un nuevo género. «Creatures» toca aspectos vanguardistas de las ciencias de la computación, pero mostrándolos con la sencillez y claridad necesarias para que sean accesibles a todos.

Es totalmente distinto a cualquier otro juego que conozcamos, y por ello nos podemos plantear una preocupante cuestión: ¿cómo han conseguido trasladar un tema que hasta ahora competía sólo a los expertos a un juego que han de manejar todo tipo de usuarios? Y, sobre todo, ¿lo han hecho lo suficientemente bien para que la respuesta del jugador sea positiva?

VIDA ARTIFICIAL

Seguro que alguna vez habéis deseado ser padres. Para los que no lo seáis ya –que alguno habrá–, con «Creatures» tenéis la oportunidad de criar vuestros propios retoños. El juego nos propone supervisar la vida –desde su nacimiento hasta su muerte– de unas criaturas imaginarias: los norns.

Un norn es un ser vivo, digitalmente hablando, que ha sido programado para desarrollarse y evolucionar con el paso del tiempo de acuerdo con una serie de condicionantes externos. Esos condicionantes provienen del mundo que le rodea y de los estímulos que produce en el norm.



Los norns son criaturas muy curiosas, sobre todo al principio de su vida, por lo que no está de más tenerlas controladas en todo momento.

Para criar un norn se necesita mucho sentido común, un poco de imaginación y una gran dosis de paciencia

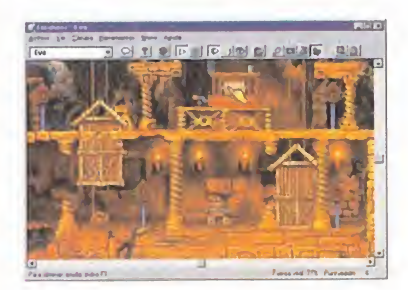


Se merece un diez en originalidad, realización y jugabilidad, pero sobre todo en posibilidades. Si te gusta, no te cansarás





Los movimientos de los norns son muy básicos, y en todo momento autónomos, simbolizados en la imagen superior.



Albia es muy amplia, repleta de lugares curiosos, y de peligros.

Nosotros seremos los encargados de suministrar esos estímulos y, en definitiva, de enseñar a un norn todo lo que tiene que saber en la vida. Él, por su parte, mostrará una extraordinaria actividad, y unas enormes ganas de aprender y de descubrir cosas.

La evolución de un norn es similar a la de cualquier otro ser vivo, salvo que un norn tiene inteligencia, asimila lo que le enseñamos, aprende y recuerda; y lo que es más importante, puede llegar a razonar. Llegados a este punto, que nadie se haga ideas equivocadas del objetivo de «Creatures»: no conseguiremos que nuestros norns lleguen a ser ingenieros nucleares, pero sí que aprendan muchas cosas, y que sus cualidades se traspasen de generación en generación dando lugar a especies distintas, más adaptadas.

EL NORN PERFECTO

Cuando un norn nace, no sabe prácticamente nada; es todo curiosidad e imprudencia. Pero es también un papel en blanco en el que tenemos que escribir, pero de manera progresiva. Primero se familiarizará con el mundo que le rodea, pues todo es nuevo para él. Bajo nuestra tutoría empezará a comer, a dormir y a jugar. Su método de aprendizaje funciona por el método de causa-efecto y premio-castigo: si hace algo bien, le recompensaremos con una caricia, pero si lo hace mal, deberemos darle un azote. Según avancemos en el juego descubriremos más formas de condicionar su comportamiento con otros premios y castigos.

Con el tiempo, el norn crecerá y tendrá otras necesidades e inquietudes. Tiene ante sí un mundo enorme –Albia– para vivir y con muchos potenciales que debemos aprovechar para dirigir su aprendizaje. Además de



los muchos objetos y lugares para descubrir en Albia –el océano, la selva, las cavernas– contamos con un ordenador para enseñar acciones a los norns, y la posibilidad de ayudarles a hablar en todo momento. Pero no todo es aprendizaje, pues también necesitan protección de los peligros del mundo –los Grendels, sus enemigos, también son criaturas de vida artificial–, y vigilancia de su salud, evolución y procreación. En los maletines tendremos indicadores de su progreso, medicinas para curarles y hasta ciertas hierbas afrodisiacas.

El interfaz usado en «Creatures» simplifica mucho estas tareas, pues nos permite abrir diversas ventanas mientras monitorizamos con cámaras los movimientos del norn, además de proporcionarnos los iconos justos para interaccionar con ellos, aunque sin poder manejarlos directamente, ya que tienen vida propia, y nunca mejor dicho. Los norns son criaturas vivas que actúan por su cuenta, pero que pueden llegar a obedecernos.

UN GRAN POTENCIAL

Jugar a «Creatures» nos puede llevar muchas horas, pues aunque la vida media –de partida ininterrumpida– de un norn es de 10 horas, podemos –y deberemos– tener viviendo varios norns simultáneamente en el mundo, pues su evolución es más rápida, al igual que distinto su comportamiento. La diversión que nos proporcione «Creatures» depende en gran manera de nosotros, y no tan sólo de nuestra habilidad, sino de nuestra paciencia y de lo bien que hagamos de "padres". Las posibilidades son inmensas, y todas las partidas son diferentes desde el principio, pues no existe una línea rígida a seguir, ya que aunque realicemos siempre los mismos pasos en la enseñanza de nuestros norns, sus características particulares harán que su respuesta a nuestros esfuerzos sea distinta. Es imposible aburrirse o "quedarse atascado" pues siempre tendremos muchas cosas que hacer, y los norns requerirán toda nuestra atención.

«Creatures» es un gran programa, y un proyecto ambicioso. Tiene todas las características de ambos atributos. Técnicamente no puede ser más brillante, incorporando complejos algoritmos de vida artificial, evolución condicionada y modelos biológicos. Estos algoritmos son el resultado de 20 años de investigación del creador de Cyberlife –Steve Grand– en estos campos, pero que no se han podido llevar a la práctica hasta hace poco –por necesidades hardware–, en forma de «Creatures», fruto del trabajo de estos últimos cuatro años.

Es impresioante el delicado equilibrio conseguido en «Creatures» entre rigor científico y asequibilidad. Para que tuviera éxito, el juego debía ser fácil y agradable de jugar para cualquiera; y ante todo comprensible. Los creadores de «Creatures» han logrado cumplir estas condiciones, con un juego muy agradable gráficamente, gracioso y simpático, pero sobre todo muy intuitivo y muy bien explicado. Todo absolutamente está en castellano, incluido un sorprendente tutorial que, en vídeo para Windows, nos introduce en la mecánica de «Creatures».

Ha tenido que pasar mucho tiempo para encontrarnos con un juego así, pero por fin ha ocurrido. Un juego con auténtica inteligencia artificial, pero con un desarrollo asimilable al de cualquier juego de estrategia, y tan divertido como puede serlo un arcade, pero más reflexivo. Y sobre todo, un juego diferente que nos abre las puertas del futuro, ya que Millenium está aplicando Cyberlife a un juego de simulación 3D. Por ahora disfrutaremos con éste.

C.S.G.

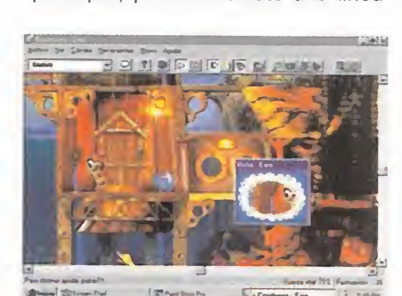


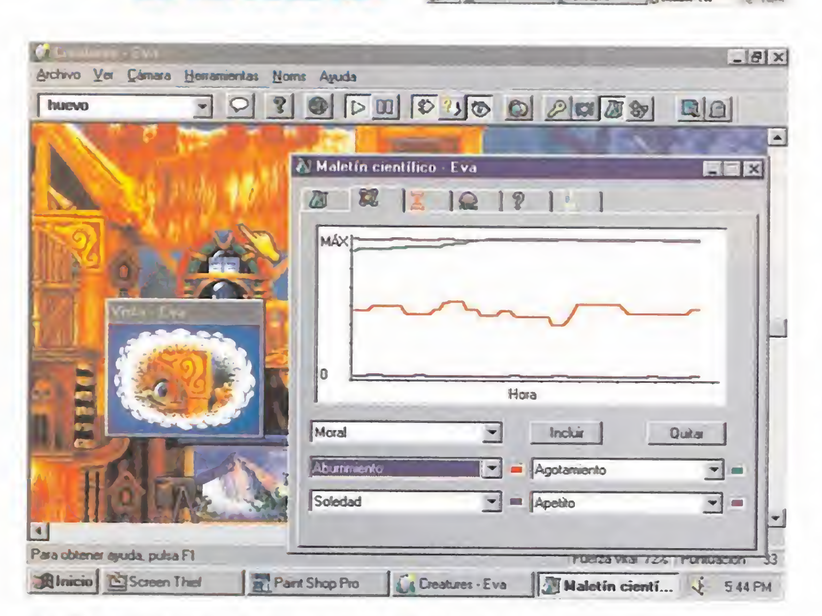
El disco de los huevos

Junto con el CD-ROM de «Creatures», viene un disquete que contiene seis huevos de norn: tres hembras y tres machos. Cada norn es distinto, creado a partir de un ADN digital que les confiere sus características y cualidades primeras. El ADN de los norns hijos se produce a partir del de los padres, por lo que todos los huevos que creemos tendrán sus propias cualidades heredadas. En principio, no hay límites, ya que la tecnología Cyberlife es tan reproducible, mutable y adaptativa como la vida misma. Los norns se pueden exportar e importar, por lo que podremos intercambiarlos con nuestros amigos, y bajarnos nuevos norns de Internet. Incluso cuando se nos acaben los seis huevos del disco, no pasa nada, porque se pueden regenerar mediante una opción del juego.



Cyberlife es una avanzada tecnología de vida artificial aplicada por Steve Grant en los cuatro años de desarrollo de «Creatures»





En los maletines tendremos todos los indicadores y parámetros necesarios para monitorizar como criadores y científicos la evolución de los norns.



Olvìdate de todos los juegos que hayas probado
y prepárate para divertirte con ATMOSFEAR™ y tu PC

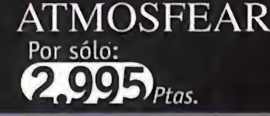


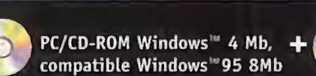
ATMOSFEAR™

'LA DIMENSIÓN DE LO DESCONOCIDO'

- Reune a tus amigos
- Pon el CD-AUDIO y apaga la luz; ya tienes la atmósfera.
- Escoge tu personaje: la momia, el vampiro, el hombre-lobo, el poltergeist, la bruja o el zombie.
- Toma vida en el más allá para enfrentarte al guardián de las puertas
- Explora los seis mundos en busca de las llaves, sumérgete en los pasadizos y desencadena tus poderes...

- 1 a 6 jugadores
- Selección del tiempo de juego ¡hasta 16 horas!
- 1 PC-CDROM +1 CD-AUDIO
- 6 Mapas-Guía
- Póster gigante
- Completo manual de instrucciones











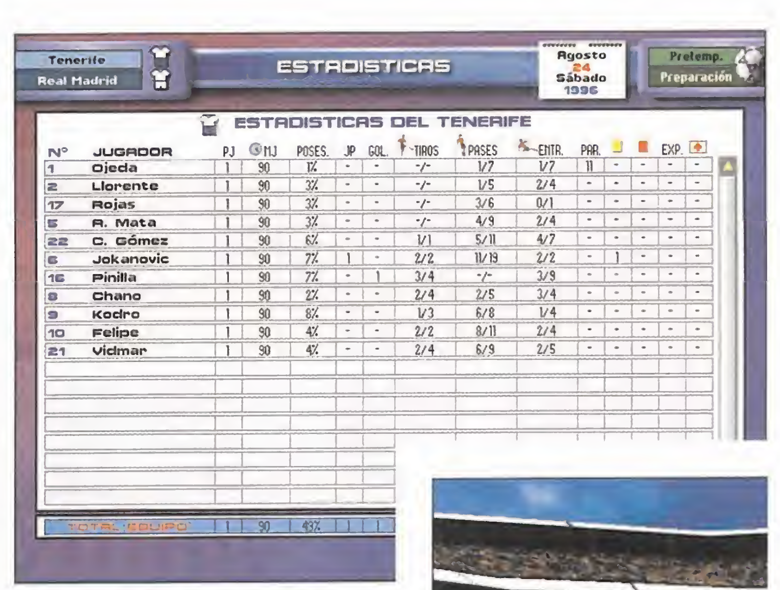


PC FÚTBOL 5.0

La Quinta del Espectáculo

La liga de las estrellas, de los miles de millones, en resumen, la mejor liga del mundo. Sí, apasionante, espectacular, histórica, son sólo algunos de los adjetivos más empleados para calificarlas en el bombardeo de los medios informativos. Pero no era perfecta, le faltaba algo, hasta ahora éramos meros espectadores de este maravilloso tinglado de oro. Nos quedábamos con las ganas de echarle mano a semejantes cantidades de pasta y demostrar que nosotros somos los mejores presidentes o entrenadores. Pero por fin ha llegado «PC Fútbol», la solución para acabar con esta pasividad, y al menos en nuestra imaginación nos podremos montar una particular liga de las estrellas y revolucionarla.





Nº	JUGADOR	PJ	MJ	POSES.	JP	GOL.	TIROS	PASES	ENTR.	PAR.			EXP.	
1	Ojeda	1	90	1%	-	-	-/-	1/7	1/7	11	-	-	-	-
2	Llorente	1	90	3%	-	-	-/-	1/5	2/4	-	-	-	-	-
17	Rojas	1	90	3%	-	-	-/-	3/6	0/1	-	-	-	-	-
5	A. Mata	1	90	3%	-	-	-/-	4/9	2/4	-	-	-	-	-
22	C. Gómez	1	90	6%	-	-	1/1	5/11	4/7	-	-	-	-	-
6	Jokanovic	1	90	7%	1	-	2/2	11/19	2/2	-	1	-	-	-
16	Pinilla	1	90	7%	-	1	3/4	-/-	3/9	-	-	-	-	-
8	Chano	1	90	2%	-	-	2/4	2/5	3/4	-	-	-	-	-
9	Kodro	1	90	8%	-	-	1/3	6/8	1/4	-	-	-	-	-
10	Felipe	1	90	4%	-	-	2/2	8/11	2/4	-	-	-	-	-
21	Vidmar	1	90	4%	-	-	2/4	6/9	2/5	-	-	-	-	-
	TOTAL EQUIPO	1	90	43%										

Las estadísticas serán los datos que nos desvelarán en qué hemos fallado y cuáles son las líneas que hay que potenciar de cara al enfrentamiento del próximo partido.



La cámara virtual permite lograr que el seguimiento de la acción se adecúe a todas las posibles preferencias personales.







El progreso y los avances son tan importantes que no es una simple actualización tal y como indica el 5.0, sino un programa completamente nuevo

Si en la simulación de manager se llega a un realismo extremo, el juego de fútbol logra que además nos podamos divertir como nunca

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC, PC CD**
V. Comantada: **PC CD**
SIMULADOR DEPORTIVO

El encomiable esfuerzo que año tras año realiza Dinamic Multimedia para permitirnos a los que tenemos el fanatismo repartido entre el fútbol y la informática la creación de una liga a nuestra medida llega a su quinta tentativa. Como en ocasiones precedentes, es todo un éxito, pero ésta contiene algo que la separa enormemente de sus hermanas mayores, el entorno virtual en la simulación del partido. Todo un lujo por estos lares y sin duda lo más esperado por los que han abandonado las dos dimensiones del genial e insuperable «Kick Off» por el "Virtual Stadium" de los últimos «FIFA» de EA.

El resultado desborda las expectativas y «PC Fútbol», además de ser una exhaustiva base de datos y el mejor simulador de manager y entrenador, es, por fin, tan jugable y adictivo a la hora de ponerse a dar patadas al balón como ansiaban los que no se conforman con sentarse en el palco y en el banquillo y no pueden resistir la tentación de saltar al césped.



L A B I B L I A

Ser el Presidente de una Sociedad Anónima Deportiva no sólo es ser la cabeza visible del club de fútbol de cara a los medios informativos, y generalmente ser millonario, también hay que tener grandes conocimientos y, sobre todo, capacidad para mandar, tomar decisiones, y controlar decenas de factores al mismo tiempo.

EL MEJOR EN MANAGER

Pero aunque nos los esperábamos, sería injusto decir que no nos ha asombrado la base de datos y el simulador de manager-entrenador. Sí, han vuelto a maravillarnos con su celo por conseguir el máximo realismo posible y esta vez, no contentos con meter a casi todos los equipos del mundo, han incluido hasta la segunda división B.

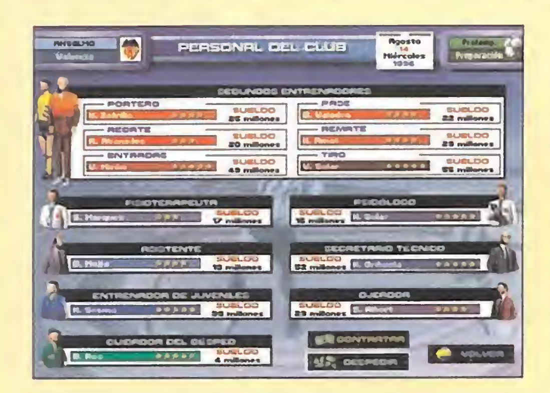
La nueva liga pro-manager es todo un reto para el que guste de objetivos imposibles y pase de la facilidad que supone dirigir a uno de los grandes. No elegiremos el equipo; por nuestras aptitudes comenzaremos con un equipo de la categoría de bronce y lucharemos por subirlo hasta primera en un par de temporadas.

Y lo del seguimiento y el Infofútbol a través de Internet para estar actualizados, informados, con todos los datos y estadísticas al día, ya es de órdago.

Hay muchas más novedades que lo elevan hasta el merecido título de mejor simulador de fútbol de la historia en este particular sub-género que nos convierte en míster y presi, pero son tan atractivas que se merecen estos exhaustivos recuadros para que podáis captar la enormidad de este sensacional programa.









El primer paso es contratar a los más capacitados para desempeñar las funciones esenciales para el equipo. Los segundos entrenadores o preparadores específicos para los porteros y técnicas de juego son una pieza clave para lograr un más que visible progreso tras los entrenamientos. El fisioterapeuta, para recuperar a los frecuentes lesionados; el psicólogo tendrá que mantener la moral de los jugadores por las nubes para aumentar su rendimiento sobre el césped; el asistente que nos dará información acerca de la alineación y estrategia del rival; el secretario técnico buscará a los mejores jugadores en el vasto mercado internacional; el entrenador de juveniles y el ojeador para sacarle todo su jugo a la cantera; e incluso el cuidador del césped. Todos ellos serán los empleados más importantes y por tanto no hay que escatimar dinero en este apartado para asegurarnos los servicios de los mejores.





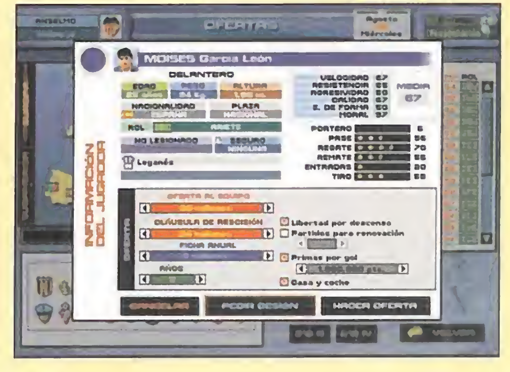
El capital, los gastos, los ingresos. Controlamos una empresa con accionistas que por mucho amor que le tengan a los colores no quieren perder ni una peseta, y el fracaso en el apartado económico le ha costado el puesto a más de un presidente por muy buenos que fueran los resultados deportivos. Los ingresos de taquillaje, publicidad, televisión, competiciones europeas, créditos, siempre se os quedarán cortos ante la interminable lista de gastos, pero para poder tener el líquido necesario para acometer los grandes fichajes hay que arriesgar.





Viejo es el dicho de que un gran club debe tener un gran estadio, pero por encima de impresionar a los rivales con el ambiente, está la necesidad de aumentar las ganancias por ventas de entradas y publicidad estática. Pero no vayáis a pensar que basta con pedir un crédito y acometer la remodelación del graderío; de nada nos servirá el aumento de la capacidad sino mejoramos los accesos al estadio con el necesario incremento en las plazas de garaje. Abrir tiendas para forrarse con el merchandasing del club y poner cafeterías por doquier es una buena forma de empezar a rentabilizar la inversión. Si la ciudad no destaca por el clima benigno no estaría demás instalar calefacción bajo el césped, sin olvidar la iluminación, marcadores, enfermería, aseos públicos, etc. Pero sin duda, lo más difícil es establecer el precio de las entradas y lograr un buen contrato para la publicidad en las vallas.





El éxito deportivo y financiero en los fichajes es el abc del manager general. Nuestra mano derecha será el secretario técnico, que recorrerá el mundo entero buscando a lus jugadores más adecuados a los parámetros que le hayamos marcado tales como posición en el campo, coste de la operación, calidad, etc. Pero siempre podemos realizar ofertas por cualquier jugador o pedir su cesión en un tira y afloja con el club en el que milite el hombre de nuestros sueños con regateos en la cantidad ofrecida, pago de la claúsula de rescisión, sueldo del jugador, primas, casa y vehículo por cuenta del club y demás pequeños puntos que pueden dar al traste con la operación si carecemos de la diplomacia necesaria.



La junta directiva es el principal apoyo de todo presidente y los niveles de confianza de los directivos; su evaluación de nuestra labor y, lo más importante, la actitud de la masa social del club, léase el respetable, serán los determinantes del éxito o el fracaso. No hay que dejar pasar ni una jornada sin vigilar el estado de estos irregulares barómetros. Además, los créditos y las primas deben ser apoyadas por el pleno de la junta directiva.





100% VIRTUAL

Sería inútil mostrar una tira con las distintas perspectivas de las cámaras, sencillamente porque son infinitas. Ya era hora de que los encuadres y zooms pudiéramos situarlos a nuestro gusto, porque mientras algunos prefieren el máximo acercamiento para ver las animaciones en todo su esplendor, otros optan por alejar la vista lo suficiente como para contemplar el campo con una profundidad que permita vislumbrar el margen suficiente para ver los huecos y realizar pases largos y cambios de juego sin problemas.

El interface de control de los jugadores y la realización de los tiros, pases, remates, despejes, entradas y demás, sorprende por su gran facilidad, aunque esto implique el pequeño inconveniente de que el ordenador toma el control quizás en exceso, porque los porcentajes de acierto en los pases y de tiros a puerta que terminan en gol es demasiado elevado.

Esto no quiere decir que resulte fácil ganar; el ordenador como oponente tiene las mismas ventajas, pero los marcadores suelen ser más abultados de lo normal, debido también a que los porteros no son ningún portento en el arte de blocar el balón.



ESPECTÁCULO O RESULTADOS

Cuando se juega sin virtuosismo, sin entusiasmar, pero se gana, siempre se da la excusa de que lo primordial es el resultado. Bien, ahora tenéis la oportunidad de demostrar a esos nefastos entrenadores que apoyan esta teoría que sois capaces de crear un sistema que además de enloquecer a los amantes del juego ofensivo, garantiza el triunfo porque está apoyado en una defensa a prueba de Ronaldos.





Partiendo de los más conocidos planteamientos, podréis alterar la demarcación de los jugadores, establecer sus recorridos a lo largo del rectángulo de juego, en resumen, toda una pizarra para que los más brillantes arquitectos del balompié tracen las líneas maestras de la circulación del balón, desmarques, paredes, apoyos, coberturas, y ese largo etcétera que debe cimentar una estrategia que convierta a nuestro equipo en un rival bien plantado sobre el campo, sólido, y por qué no, imaginativo en su forma de jugar en el ataque para derribar los famosos autobuses en las áreas.





Aquí lo tenéis, un claro ejemplo de una defensa en línea y del achique de espacios. Puede que el ataque sea lo más vistoso, pero la defensa es la que gana los campeonatos. Deberéis situar las líneas de marcaje de defensa y centrocampo para efectuar pressings asfixiantes y recuperar el balón, sin olvidar ese objetivo primordial que es cerrar los espacios. Los marcajes son finalmente el cerrojazo definitivo a cualquier posibilidad del contrario, con emparejamientos dobles o triples para frenar a las estrellas.



¿SPRITES EN 3D?

Al principio nos temíamos que la utilización de sprites en lugar de modelos poligonales o en 3D iba a dar un poco el cante en un escenario en tres dimensiones. Pero en Dinamic, no sabemos cómo, se las han ingeniado para que las viejas técnicas de la animación bitmap resurgan de sus cenizas y nos muestren unos movimientos de un realismo más que suficiente para convencer al más exigente futbolero informático. Muchos fps y un magnífico trabajo en la elaboración de cada uno de los pasos que conforman las secuencias de las numerosas acciones tienen la culpa de que vibremos casi tanto como ante la TV. Y tampoco podemos echarle en cara lo de "pixels a la vista", porque una resolución de hasta 1.024x768 puntos nos hace olvidar los malos tragos que nos hacía pasar la VGA. Ante la riqueza de animaciones y gráficos, es una lástima que no se haya incluido la repetición de la jugada.

INNOVACIÓN

El clamor del público, los pitidos del árbitro, los chuts y tiros al poste con la pelota, no es un simulador de fútbol el juego idóneo para lucirse con el sonido, pero no por ello se descuida este aspecto y los efectos de sonido, sin ser explosivos, cumplen sobradamente su cometido.

Capítulo aparte, y bastante ambiguo además, son los comentarios en tiempo real de Chus del Río y Michael Robinson, que si bien es una excelente idea y están bien realizados, terminan por resultar demasiado repetitivos. Pero hay que aplaudir esta innovación, actitud que predomina en el resto de un programa que, lejos de ser una evolución como hasta ahora se venía haciendo, es una nueva realización que eleva hasta lo desconocido los grados de realismo y jugabilidad de esta popular y ya entrañable saga.

A.T.I.

89

Los tres mejores simuladores deportivos, al precio de uno.



"Un revolucionario simulador de fútbol 3D". MICROMANIA



"Un programa más completo que nunca, capaz de satisfacer a los miles y miles de aficionados al baloncesto". MICROMANIA



"Excelente trabajo de unos profesionales de la programación". PCMANIA

Multi Sports



Fútbol: un espectacular simulador en el que podrás competir con 22 selecciones nacionales.
Basket: toda la emoción de la liga europea y ACB 96-97: mates, Alley hoops, Cheer Leaders...
Fórmula 1: Ocho circuitos en tres dimensiones, tres modalidades de juego, campeonato, individual y práctica.





PC/CD-ROM DOS 4 Mb, compatible Windows™95 8Mb

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE dinamic multimedia

Debate invernal

Henos aquí, comenzando un año en el que, como ocurre todos los meses de enero, algunos se han propuesto hacer régimen, ahorrar, o estudiar aún más. El Club de la Aventura también ha hecho sus propias promesas. Este mes vamos a comenzar a cumplirlas.

Promesas navideñas. ¿Quién se las toma en serio, eh? Nosotros, al menos, vamos a intentarlo, rescatando las opiniones de los aventureros, tal como os prometí el mes pasado, que nos han escrito para participar en el último "Y tú, ¿qué opinas?". Si recordáis, allá por el mes de agosto del año pasado, José Vicente Alfaro nos proponía debatir sobre cuáles son las mejores aventuras: aquellas en las que el protagonista no aparece en pantalla, ya que la acción se desarrolla a través de sus ojos –en primera persona–, o las aventuras en tercera persona, donde el personaje principal se nos muestra en toda su plenitud.

Algunos valedores de la primera tendencia pueden ser «Myst», «Under a Killing Moon», o los espectaculares «Ripper» y «Normality». Curiosamente, todas las aventuras del TOP 5 son perfectas representantes de la segunda opción del tema que nos aborda.

Han sido muchas las cartas recibidas que se decantan por uno u otro estilo, pero también, una parte muy importante de ellas, han coincidido en señalar como cuestión fundamental el guión, sin importarles la perspectiva del juego. Para los amantes de las estadísticas, aquí van unos cuantos datos:

Aventuras en Tercera Persona: 44%.

Aventuras en Primera Persona: 19%.

Lo Importante es el Guión: 37%.

Como podéis comprobar, la mayoría de los socios que nos han escrito se decantan por las aventuras en las que el protagonista aparece en la pantalla (44%), con más del doble de votos, en relación a los que prefieren las aventuras en primera persona (19%). No obstante, el 37% de los opinantes consideran todo esto como una cuestión secundaria, valorando por encima de todo la calidad del guión.

Dentro de los que defienden la primera postura, podemos destacar algunas opiniones, como la de Raúl Pérez, de Rubí (Barcelona), que afirma que las aventuras en tercera persona son más jugables. David Mora, de Madrid, asegura que los juegos donde aparece el personaje son "más atractivos, pues las aventuras en primera persona tienen pocas animaciones". Esta visión es compartida por Mario Doménech, de Málaga, que se pregunta: "¿Quién no se ha reído con los gestos de Guybrush, cuando le tiran del puente? ¿Quién no se rió con Laverne cuando andaba, o con Bernard cuando miraba a los lados para cerciorarse de que estaba sólo y meterse el dedo en la nariz? Todos estos detalles no existen en una aventura en primera persona". Según Angel Sánchez, de Talavera de la Reina (Toledo), "las aventuras en las que no aparece el personaje en la pantalla tratan de meterte en el juego a la fuerza, porque no tienen suficiente atractivo para que te puedas identificar con él, a través de su imagen".

Otra variación de estos mismos argumentos nos la ofrece Víctor Ruíz, de Coslada (Madrid). Víctor defiende que "con una perspectiva en tercera persona, existe un completo control sobre todo lo que nos rodea, mientras que con una perspectiva a través de nuestros ojos, sólo podemos ver lo que tenemos enfrente, por lo que hay que estar continuamente girando hacia los lados para buscar por todo el escenario". Nuestro amigo va mucha más allá, y afirma sin tapujos que las aventuras en las que no podemos ver al protagonista "no son aventuras gráficas, sino que entran en el campo de la simulación, pues no son acordes con el canon de aventura gráfica. Digamos que crean un nuevo estilo: las aventuras simuladas". Sin duda, una opinión interesante, aunque, dentro de las características que definen a una aventura, nada se dice de su perspectiva, por lo que una aventura gráfica en primera persona seguirá siendo precisamente eso, mientras su desarrollo se base en la utilización de objetos y las conversaciones con los personajes, no existan puntos de vida, y el componente arcade no sea vital para resolver el juego.

La oposición a todos estos argumentos, está encabezada por los que opinan como Joaquín Arjona, de Madrid. Para Joaquín, "las aventuras en primera persona son más divertidas, ya

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

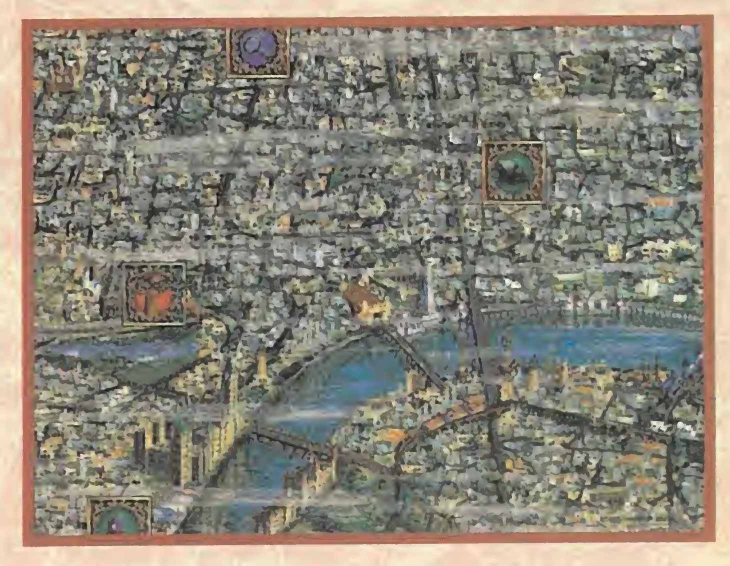
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **clubaventura.micromania@hobbypress.es**

> *Por primera vez desde su publicación, «MundoDisco» aparece en nuestra lista Top 5, ¿qué mejor preámbulo para su 2ª parte?*









que te facilitan la identificación con el protagonista, pues puedes imaginártelo como tú quieras, lo que te engancha desde un primer momento, aunque el aspecto del juego sea penoso. «K.G.B.» es un perfecto ejemplo: sin scroll, con animaciones muy reducidas, pero con una jugabilidad y un realismo que te sorben los sesos". De la misma opinión es Montse Dávila, de Elche: "Las aventuras en primera persona son mucho más reales, pues te permiten sumergirte en la historia como anteriormente ocurría en las aventuras conversacionales, siendo las únicas que conservan el verdadero espíritu de las aventuras más clásicas".

Quienes más claro parecen tenerlo son todos aquellos que han quitado importancia a esta cuestión, y no les importa la perspectiva de la aventura, mientras el guión sea interesante. Así, COV y ALP de Sevilla y Málaga respectivamente, dos viejos conocidos de esta sección, y George Lee Atweater, de Picanya (Valencia), opinan que son dos estilos diferentes, cada uno con sus propios seguidores, pero igualmente buenos ambos. Según Pep Rubio, de Alicante, para la gran mayoría de los aventureros "es más importante un buen guión con gancho que un guión estúpido acerca de un caniche al que se le ha perdido la cena". Richard Cabrera, de Mataró (Barcelona), también se decanta por la calidad del argumento y la jugabilidad, ya que, a pesar de que ha jugado a más aventuras en tercera persona, prefiere "mil veces más «Normality» que «Simon the Sorcerer 2», ya que tiene mucha más calidad". El epitafio de este acalorado debate podría ser algo así como "sobre gustos no hay nada escrito". Lo que sí es cierto es que, tanto en uno como en otro bando, hay grandes aventuras con las que disfrutar.

Todos aquellos poseedores de una lengua suelta y una mente despierta, estarán deseando conocer el tema del próximo "Y tú, ¿qué opinas?". Esta vez ha sido propuesto por Víctor Ruíz, de Coslada (Madrid). Víctor se pregunta sobre la importancia de los diálogos en una aventura gráfica. Cuando no nos ofrecen ninguna pista, ¿son imprescindibles para reforzar la personalidad de los personajes secundarios o, directamente, sobran? ¿Los personajes deben contarnos su vida o ir al grano? ¿Hay muchos o pocos diálogos en las aventuras actuales?

Si tenéis algo que decir, podéis hacerlo en la dirección habitual. Espero impaciente vuestras opiniones.

MOMENTOS ESTELARES

Cualquiera que haya disfrutado alguna vez con una aventura gráfica, habrá guardado en su memoria algún momento especial, una escena, una conversación, que le ha sorprendido, maravillado, emocionado o, incluso, indignado; en definitiva, un Momento Estelar. Algunos aventureros han decidido compartirlos con nosotros, por lo que vamos a ponernos un poquitín nostálgicos, para recordar algunas de las escenas culminantes de las aventuras gráficas.









Desde Valencia, José Miguel Martínez recuerda una secuencia de «Indiana Jones y la Última Cruzada» que se le quedó grabada para siempre. Tiene lugar en las catacumbas de Venecia, cuando Indy coloca el garfio en el tapón y utiliza el látigo para vaciar el lago. Cuando José oyó la famosa melodía que acompaña a la escena, en su Amiga 500, realmente se llegó a emocionar.
Para Mario Doménech, de Málaga, su Momento Estelar no tuvo lugar dentro de una aventura sino, justamente, antes de probar la primera. A Mario le llamó la atención la publicidad del anterior programa: "Si fueses Indy, ¿qué harías? Ésta es tu oportunidad de comprobarlo". Al ver las imágenes quedó impresionado, ya que no era el típico matamarcianos. Tras varios esfuerzos, cambió de ordenador y nada más ver la introducción supo que ese género todavía poco conocido sería su favorito.
Miguel Ángel González, alias "El Yayo", de Alcorcón (Madrid), ya lleva más de 15 años sumergiéndose en multitud de aventuras. Uno de sus Momentos Estelares favoritos tuvo lugar en el inevitable «Monkey Island II», en lo alto de una catarata donde descansaba una fuente. Necesitaba cerrarla para descubrir la entrada secreta, por lo que, ni corto ni perezoso, obligó a Guybrush a utilizar la oreja del mono hipnotizado como llave inglesa, y su cola como manivela. Simplemente delirante.
Próximamente, seguiremos desvelando más momentos íntimos. Aún tenéis tiempo para participar. Por fortuna, el cartero de El Club de la Aventura es incansable.

PRISIONEROS DEL HIELO

Tras tan animada charla, sólo nos queda tiempo para echar un cable a nuestro amigo Miguel Ángel y a Daniel Pérez, de Sevilla, pues ambos se han quedado miopes de tanto escrutar el mapa de la base Edward, en «Prisoner of Ice». En efecto, el punto rojo que allí aparece es la clave de todo el asunto, pero sólo se puede activar con la aguja que hay encima de la mesa del consultorio del doctor.
El mes que viene, dedicaremos el mayor espacio posible a resolver muchos más atascos relacionados con las aventuras. Mientras, nuestros insaciables detectives intentarán obtener más información sobre títulos tan prometedores como «Myst 2», «King's Quest: The Mask of Eternity» o «The Sacred Mirror of Kofun», una aventura submarina realizada por Jean-Michel Cousteau, el hijo del famoso explorador acuático Jacques Cousteau. Aquí os espero, puntuales como un clavo. Hasta la próxima.

El Gran Tarkilmar

La opinión de los expertos

¿No queríais caldo? ¡Pues tomad dos tazas! Los Reyes Magos han sido generosos, y las aventuras recién estrenadas comienzan a dejarse sentir. Nada menos que dos novedades nos saludan desde la parte baja de Las Mejores del Momento. También merece la pena destacar al dificilísimo «MundoDisco» que, por primera vez, aparece en el TOP 5. Qué mejor preámbulo para el inminente «MundoDisco II»...

Las mejores del momento

Day of the Tentacle
The Dig
MundoDisco
Sherlock Holmes II
Ripper

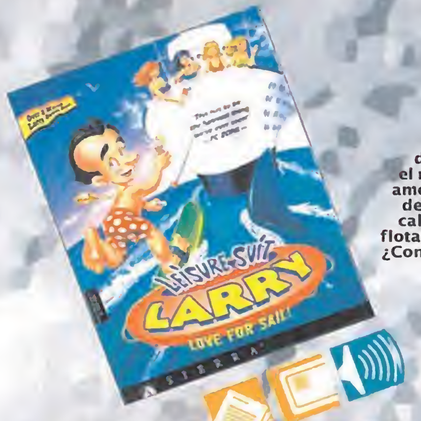
Top 5

1.- Monkey Island I
2.- Day of the Tentacle
3.- Indiana Jones Atlantis
4.- Monkey Island
5.- MundoDisco

Nuevas aventuras en



LARRY 7



¡Oh no!...¡Ha vuelto!. Si, Larry esta de nuevo entre nosotros. El más encantador, divertido y ridículo perdedor de todos los tiempos. Más de tres millones de jugadores en todo el mundo ya han disfrutado con los fracasos amorosos de Larry. Un 10 en cualquier escala decimal del mundo. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus habilidades. ¿Conseguirás quitarles el dinero-o la ropa- en una partida de Streap Poker?.

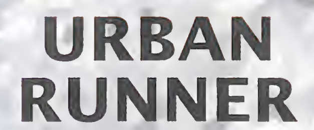
7.495



LIGHTHOUSE

Atraviesa una puerta sobrenatural y penetra en un mundo lleno de inventos, descubrimientos...y maldad. Adéntrate en un universo alucinante, que vive aterrorizado por las fuerzas de la tinieblas. Tendrás que enfrentarte a máquinas desconocidas, inventos sobrecogedores y acantilados escarpados, tras los que acechan peligros y traiciones. Has sido elegido para esta misión de rescate ,¿Tendrás valor para salir indemne?.

8.495

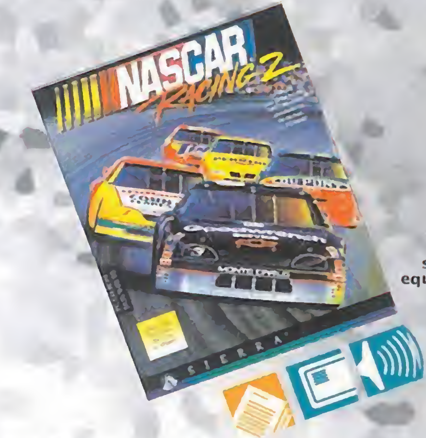


URBAN RUNNER

El cadáver de un conocido chantajista llamado Marcos fue encontrado esta mañana hacia las 9:30 por un empleado del gimnasio del que era socio. ¿Es el comienzo de un nuevo y desconcertante caso?...La primera aventura totalmente filmada en vídeo a pantalla completa, una aventura policiaca que te dejará sin aliento y para la que necesitarás reflejos ágiles y una gran habilidad.

8.495

NASCAR RACING 2



¡ Bienvenido a las carreras de coches de fórmula NASCAR!, las más populares y excitantes de los EE.UU. Durante la pasada temporada tuvieron lugar 33 carreras, que vieron más de 5 millones de espectadores. La verdadera emoción comienza en la parrilla de salida...pero en los boxes tienes todo un equipo de profesionales tan decisivo como tu destreza al volante.

7.495

ULTIMATE SOCCER II



6.995

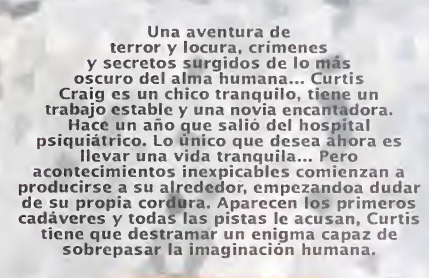
HUNTER HUNTED





6.995

PHANTASMAGORIA II



Una aventura de terror y locura, crímenes y secretos surgidos de lo más oscuro del alma humana... Curtis Craig es un chico tranquilo, tiene un trabajo estable y una novia encantadora. Hace un año que salió del hospital psiquiátrico. Lo único que desea ahora es llevar una vida tranquila... Pero acontecimientos inexpicables comienzan a producirse a su alrededor, empezandoa dudar de su propia cordura. Aparecen los primeros cadáveres y todas las pistas le acusan, Curtis tiene que destramar un enigma capaz de sobrepasar la imaginación humana.

8.495



CYBER GLADIATORS



6.995

3D ULTRA PINBALL 2



5.995

RAMA



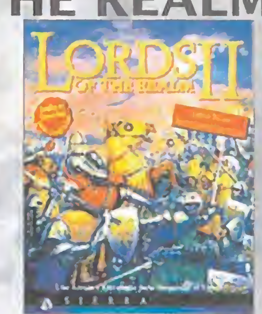
8.495

POWER CHESS



7.495

LORDS OF THE REALM II



7.495

Para tus pedidos telefónicos











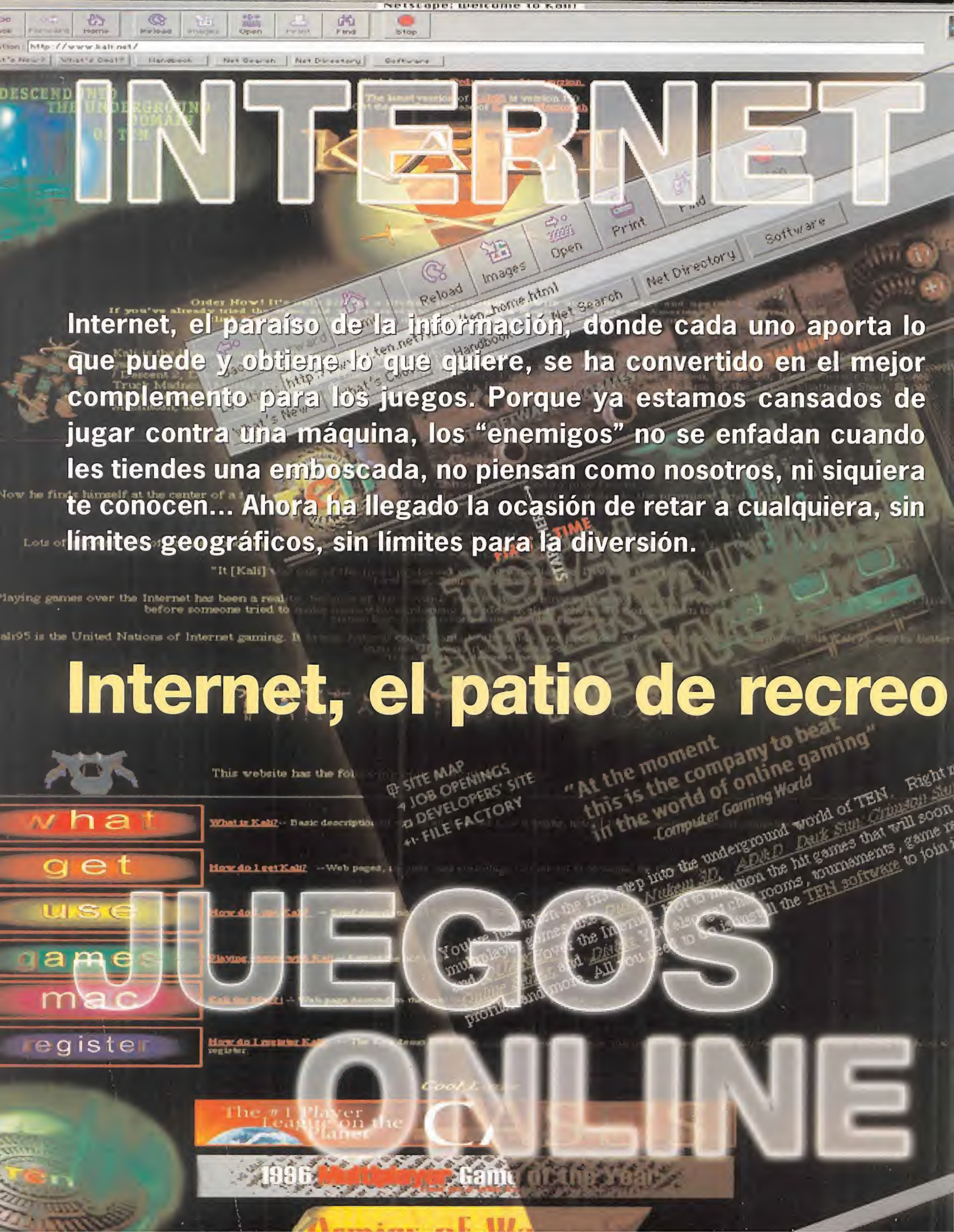


INTERNET

Internet, el paraíso de la información, donde cada uno aporta lo que puede y obtiene lo que quiere, se ha convertido en el mejor complemento para los juegos. Porque ya estamos cansados de jugar contra una máquina, los "enemigos" no se enfadan cuando les tiendes una emboscada, no piensan como nosotros, ni siquiera te conocen... Ahora ha llegado la ocasión de retar a cualquiera, sin límites geográficos, sin límites para la diversión.

Internet, el patio de recreo

JUEGOS ONLINE



Internet, ¡quién te ha visto y quién te ve! Quién diría que naciste con fines exclusivamente didácticos, para el estudio y el desarrollo. Pero es que la gente se cansa mucho y le busca la parte divertida a todo, porque ¿quién no se ha echado una partida de mus cuando tenía que estar en clase? Así que ahora Internet acoge lo que sus usuarios quieren, y si queremos jugar, ¡juguemos! Porque ¿quién no siente algo de satisfacción cuando ha conseguido hacerse con una de las armas más destructoras y se ensaña con el primero que aparece, pringándolo todo y destrozando el escenario? Si encima el destinatario de tanta destrucción es tu compañero de clase, quien te comentaba que tenía un dominio total sobre el teclado. Vamos que se hacía llamar el "Duke", pues, ¡toma Duke, a ver quién le reconoce entre tanto charquito colorao!

estándar se ha convertido en el más utilizado y el imprescindible para las interconexiones. Cuando se establece una conexión en Internet, el origen y el destino de dicha conexión tienen asignados unos números IP que los identifican y los diferencia del resto de los usuarios de Internet. Esos números son 4 octetos, direcciones de 32 bits, y son las que se nos asignan cuando nos conectamos.
Para hacer que nuestro juego favorito pueda sacarle partido a la red, necesitamos que sea capaz de hacerse con identificadores IP, para saber contra quién jugamos, claro. Pero, ¿qué es lo que pasa? Pues que muchos de nuestros juegos no reconocen el TCP/IP, no son directamente jugables en Internet, pero otros sí. Para los que no están preparados han surgido programadores que han desarrollado programas que eran capaces de hacer



Mplayer, además de abrir la Red para juegos, permite conversación por voz entre los jugadores



para nuestros ratos de ocio

Pero esto hasta hace poco sólamente era posible en conexiones modem, entre dos personas, desplazando el ordenador a casa de un amigo... o si teníamos acceso a una red de área local. Ahora con Internet en todos los platos de sopa, esto es posible desde casa, por fin.

• JUGAR POR LA RED

Las opciones multijugador de los juegos actuales están sacándole partido a las posibilidades que ofrece Internet. Muchos de ellos no están preparados para poder establecer una partida entre dos jugadores que no estén en la misma red o cada uno en un extremo de la conexión modem, pero antes de meternos en lo que es la partida, veamos qué es lo que tiene que hacer.
Internet es una red basada en el TCP/IP, un protocolo que sin ser jugables casi todos los juegos del mercado. Casi todos los juegos con opciones multijugador pueden jugarse en redes de área local bajo el protocolo IPX y mediante modem nulo. Pues bien, estos programas que hemos comentado son capaces de pasar de IPX a TCP/IP y lo mismo para el modem nulo, se trata pues de un adaptador.

• ADAPTADORES: KALI, IHHD, TEN Y MPLAYER

Lo más fácil es traducir el IPX, bueno fácil entre comillas, claro, pero decimos que es fácil porque no hay que tocar para nada el juego en sí; nos vale con lo que ya permite.
Kali es uno de estos, se sirve en versiones para Windows 95 y para MS-DOS. Este software se queda residente en memoria y nos gestiona los datos que nuestros juegos mandan a un supuesto usuario de una red IPX y los pasa a TCP/IP. Es uno de los más empleados, con más de 70.000 usuarios registrados, comentar que ya tenemos en España un servidor y proveedor de Kali cuya dirección es:
www.las.es/kali
Kali se rige por servidores que negocian nuestras partidas, o también haciendo a uno de los participantes, el que tenga la máquina más potente, servidor para nuestras partidas.
IHHD, cuya dirección es:
cactus.org:80/~knuston/IHHD
de Internet Head-to-Head Daemon, es mucho más rápido que Kali, pero tiene unos requerimientos diferentes ya que necesitamos una cuenta Unix disponible, y trata de emular conexiones multijugador mediante modem nulo. Los que acepta son «Doom», «Doom II» y «Descent».

Pero todo este soft está en continua expansión; se espera para dentro de poco la aparición de Kali/2 y Kahn, un competidor para Kali, que dice ofrecer mejores resultados.
Pero si hay compañías que han dedicado casi todos sus esfuerzos al juego en la red son los que ahora os vamos a presentar: **TEN** (Total Entertainment Network) y Mplayer.

• RED DE ENTRETENIMIENTO TOTAL

Eso es TEN, una compañía que nos ofrece conectividad para todos nuestros juegos, a saber: «Duke Nukem», «C&», «Dark Sun», «Necrodome», «Panzer General», «Quake», «Warcraft», «DeadLock», «Master of Orion II», «C&C: Red Alert», «NASCAR Racing», «Big Red Racing», «Confirmed Kill», «Deadly Games», «Diablo» y «Shadow Warrior».





«Descent» es uno de los juegos que más usuarios tiene a nivel multijugador a través de Internet, además de ser uno de los más divertidos.



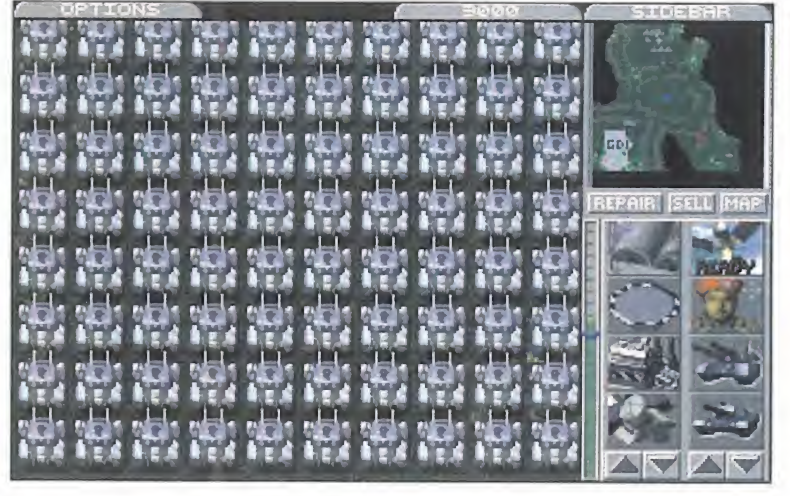
«C&C» en todas sus versiones es también uno de los preferidos.



La cantidad de usuarios conectados a «Quake» es impresionante.







Kali se ha empleado para jugar a «Doom», «Doom II», «Heretic», «Hexen», «Descent», «C&C», «Rise of The Triad», «Terminal Velocity», «Duke Nukem 3D» y «Quake»

TEN se ofrece en un CD o bajándonos los 4 megas desde su home page, posee parches para cada juego de manera que pueda ser "jugable" en Internet.

Todo lo que tenemos que hacer es seleccionar, en el software de TEN, el juego al que queremos echar una partidilla. Este software nos permite entablar una conversación con el resto de los posibles jugadores y arrancará el juego con los parámetros correctos.

Está optimizado para evitar los tiempos de latencia elevados. Tiempo de latencia es el tiempo que pasa desde que se da una orden hasta que se obtiene el resultado; si tenemos un tiempo de latencia elevado podremos disparar al enemigo y... ¡no pasa nada!, esperas un poco y resulta que el que la ha palmado has sido tú –como siempre ;) –. TEN también se ha procurado de una arquitectura escalable que le permite ampliarse, en un futuro, para acoger a los nuevos usuarios.

• MPLAYER

Lo que ahora presentamos supera la barrera de lo imaginable en lo que se refiere a las opciones multijugador. Los juegos que permite son: «Quake» –Shareware, Registered, y Retail–, «Command & Conquer», «C&C: Red Alert», «C&C: The Covert Operations», «DeadLock», «MechWarrior 2», «Big Red Racing» –Shareware y Retail–, «Terminal Velocity» y «Warcraft». Otro buen repertorio. Pero ¿preparados?, porque despegamos.

Mplayer el año pasado se encontraba en fase beta, hace algo parecido a TEN, tiene un software principal y los parches –Mplayer game enablers–, y sus principales características son el reducido tiempo de latencia, mejorado con su tecnología MCAP –Multi-Client Application Protocol–; la posibilidad de intercambiar comentarios en voz entre los usuarios y la opción de Scribble Talk, herramienta que permite dibujar líneas, figuras y texto para desarrollar estrategias entre jugadores. La opción de voz es sensacional, si tenemos los aparatos apropiados –tan sólo la tarjeta de audio y un micrófono–, nos permitirá mofarnos de nuestro amigo el "Duke" y reírnos en su cara mientras desaparece entre el humo de tus casquillos...

Pero claro, los programadores de juegos se han dado cuenta de las nuevas necesidades y requerimientos de sus usuarios y están añadiendo soporte para Internet directamente desde el juego. Así, el echo de jugar una partida en la red pasa a ser una simple conexión multijugador por modem, claro que los jugadores implicados podrán estar en cualquier punto del globo.

• BUILT-IN INTERNET SUPPORT

Soporte interno para Internet, es lo último que han añadido los juegos de última generación. Los juegos que poseen dicha característica son juegos que actúan como si de una aplicación TCP/IP se tratara, y lo que se requiere es una conexión

Internet funcionando y el número IP de nuestros contrincantes. Es así de sencillo, bajo Windows 95, si todo lo tenemos bien configurado será como arrancar nuestro navegador favorito, sólo que esta vez navegaremos por los mares del arcade y de la estrategia. Veamos cuáles son, de entre tantos, los juegos Internet-ready.

«Quake»: El famoso, el juego que tanto dio que hablar en Internet antes de su aparición, el que todos esperábamos con ansias y que muchos contribuyeron a mejorar. Pues ese, el famoso «Quake», es uno de los que mejor uso hacen de la conexión TCP/IP. Uno de los aspectos que más influye en este tipo de juegos, donde la acción es fundamental, es la latencia ya que podremos estar haciendo cosas sin que el resto de los jugadores se enteren hasta pasado cierto tiempo. Pero «Quake» se salta todo esto a la torera ya que se trata de un juego síncrono, esto es, que toda la información está sincronizada con el resto de los jugadores. Pero esto acarrea un problema: en servidores con una latencia elevada, la sincronización nos produce una acción lenta. Así, no podremos cargarnos a nadie sin que éste lo sepa en ese mismo instante, como debe ser.

Pero no todo son penas, «Quake» se puede jugar con rapidez, si la conexión es aceptable, y con 16 jugadores de por medio.

«Lemmigs Paintball»: ¡Ay estos bichitos!, ¿cuándo aprenderán a ordenarse y a saber hacer las cosas por ellos solos? Pobrecitos Lemmings, si no tuviesen bastante con construir escaleras y lanzarse, pico en mano, en paracaídas hacia las llamas del más cruento escenario... pues eso, como si no tuviesen bastante, les mandan luchar entre ellos. Y es que hace no mucho que salió al mercado otra versión para estos personajillos: «Paintball Lemmings». Basado en la lucha entre dos bandos por conseguir cada uno la bandera del otro, lo antes posible. Esta versión, en la que nos nuestros "rubiales" pueden dispararse entre sí, viene equipada con opciones TCP/IP, preparadas para hacer uso de esta pila bajo Windows 95. Tan sólo tendremos que dar el IP del usuario en concreto al que queramos retar, ¿quién tiene los lemmings más avispados?

«Close Combat»: De la mano de Microsoft, «Close Combat» es un juego de tipo «Panzer General» y «C&C» que nos emplaza en plena Segunda Guerra Mundial, poco después de la invasión de Normandía. «Close Combat» hace un uso sensacional de las posibilidades en red de Windows 95, es sencillo configurarlo para TCP/IP y la dichosa latencia no es un problema insalvable dadas las características del juego. Quizás una de las limitaciones de este juego preparado para Internet es que sólo permite la conexión simultánea de dos jugadores.

Han surgido críticas para este juego debido al uso intensivo de la Inteligencia Artificial de los soldaditos, que en algunas fases del juego acabarán haciendo lo que ellos "piensan", prestando caso omiso a las órdenes que les demos. Se están ganando un consejo de guerra...

«Command & Conquer»: Ya que lo hemos mencionado en el apartado anterior, no nos queda otra alternativa que hablar de «C&C» y de su última criatura, «C&C: Red Alert».

Como en el anterior, hacen un uso intensivo de Inteligencia Artificial, de manera que el ordenador raramente comete el mismo error dos veces –y nosotros seguimos tropezando con la misma piedra una y otra vez...–. En «C&C» tenemos dos bandos, los de la diabólica Hermandad de Nod y la Iniciativa de Defensa Global de las Naciones Unidas, casi nada. La versión de «Red Alert», se emplaza en una situación en la que Rusia intenta merendarse los países de nuestra simpática Europa. Nosotros, debatiendo acerca del nombre del Euro y las cuotas de leche, y nos viene un Joseph Staling a darnos disgustos, ¡lo que nos faltaba!

«C&C» puede ser jugado a través del TCP/IP del Winsockets de Windows 95, por dos jugadores.

Y otros tantos que nos dejamos en el tintero, como «Diablo», uno para los aficionados al Rol, que permite ►



Internet le quita las fronteras a las opciones multijugador, y por poco más de veinte duros podremos jugar con amigos foráneos o de la península; ya casi todo es llamada local

«NASCAR Racing», «Deadly Games», «Necrodome», «Doom»... Si lo que buscas es diversidad de géneros, no desesperes. Los hay para todos los gustos y modalidades, y siempre con el añadido de la máxima jugabilidad.









Los distintos adaptadores de juegos que existen en Internet intentan basar todo su potencial en la mínima latencia.



partidas a cuatro jugadores; o el famoso «Risk!», que ha viajado de los tableros de mesa a la red de redes, funcionando con la configuración de Windows 95; o «Master Chess 5000», para los que disfrutan de interminables partidas de ajedrez. Para este último comentar que, dado que es interesante el control del tiempo, y dado que éste es tan variable dentro de la red, se han preparado una serie de relojes que nos permitirán la correcta medida del desarrollo de la partida. ¡Ah!, ni decir tiene que sólo pueden jugar dos.

• MODEMS, ¿CULPABLES DE LA LATENCIA?

Como ya hemos comentado, la latencia es lo produce que estemos luchando contra alguien que no muere, o que pasan cosas que no tendrían que haber pasado.
Es el tiempo que le lleva a nuestros datos para ir del punto origen al destino, a través de la línea telefónica hasta nuestro proveedor de Internet, tras pasar por unos cuantos encaminadores –routers– y todos los cables de la red para llegar al servidor destino. La distancia recorrida por los datos, los giros y sus vueltas, a todo este camino se le llama tubería o pipe en Inglés. Otro término es el ancho de banda; ésta es la cantidad de información que se puede transmitir al mismo tiempo, la información que pasa por nuestra tubería, y es este ancho de banda el que nos determina cada cuánto tiempo tenemos que abrir "el grifo" para nuestros datos.
La manera más cómoda que tenemos para comprobar la latencia de nuestra conexión es mediante el programa PING, que nos envía una petición de respuesta al servidor indicado; cuando ésta se recibe se obtiene el tiempo transcurrido.
Un servidor malo nos puede "proporcionar" una latencia de 20 segundos, lo cual hace imposible hasta el visualizar una página de Web sencilla. Pero este caso es un extremo, generalmente los tiempos de respuesta suelen ser buenos, entre los 150 y 600 milisegundos. Para dar un ejemplo de todo esto, Mplayer es capaz de asegurar un servicio con menos de 200 milisegundos de latencia.
Pues bien, cuando usamos un modem que utilice compresión de datos, siempre existe un tiempo para que el modem pase nuestros datos a un formato comprimido y ese tiempo se traduce en una latencia. De igual manera sucede cuando



estamos empleando chequeo de errores; en este caso el modem también se toma su tiempo para saber si los datos recibidos son correctos. Finamente, algo que influye en la latencia es el estado de la línea telefónica. Si tenemos una línea propensa al ruido nos producirá errores en los datos, lo que aumenta la latencia al tenerse que reenviar los paquetes erróneos.
Por lo tanto, la velocidad del modem no influye directamente, pero sí las características de éste. Un modem a 28.8 bps, debido a su ancho de banda, no tendrá que estar enviando datos continuamente, y se puede permitir el lujo de realizar funciones, como conversaciones por voz, sin tener que recurrir a la compresión de datos, algo que con uno a 14.4 bps es necesario.
Así que para los juegos en red se hace casi necesario el uso de un modem de 28.8 Kbps, que nuestro proveedor de servicios de Internet esté bien interconectado y... lo de siempre, mucha paciencia.

E.G.A.

REQUERIMIENTOS

Kali (www.kali.net):
• MS-DOS 5.0 ó superior.
• Procesador 286 ó superior, recomendado 486-50Mhz.
• Modem a 14.4 bps o superior con conexión directa a Internet.

Kali95 (www.kali.net):
• Windows 95.
• Procesador 386 ó superior.
•8 Mb de RAM (16 Megabytes recomendados).
• Modem a 14.4 bps o superior con conexión directa a Internet.

TEN (www.ten.net):
• Windows 95.
• Procesador 486/66 DX2 (Recomendado Pentium 60 Mhz).
• 8 MB de RAM (16 Megabytes recomendados).
• Modem a 14.4 bps o superior con conexión directa a Internet.
• CD-ROM 2X.

Mplayer (www.mplayer.com):
• Windows 95
• Procesador Pentium.
• 8 MB de RAM (16 Megabytes recomendados).
• Tarjeta de sonido de 16 bits soportada por Windows 95.
• Modem a 14.4 bps o superior con conexión directa a Internet.



«Dark Sun» fue uno de los primeros juegos de rol que estuvieron disponibles para jugar a través de Internet.


CHRIS O'DONNELL
rergresa al primer plano con
"En el amor y en la guerra".
Otra que también apunta alto es
Winona Ryder,
de nuevo loquita por
Daniel Day-Lewis
en un drama de primera:
"El crisol".
Elisabeth Shue
demuestra que ella sí salió
de Las Vegas con
"The Trigger Effect" y
Nicole Kidman
va a por el Oscar con
"Retrato de una dama".
Repasamos
los mejores estrenos
del mes y les echamos
el ojo a las
Spice Girls y
a Shakira,
chicas con
gancho del
panorama
musical.
Enamórate
de nosotros
este febrero.
FANTASTIC
magazine



La estrategia ha alcanzado la mayoría de edad. De ser un género eminentemente minoritario, ha pasado a ser uno de los más vendidos, solicitados y con más posibilidades. La oferta de juegos se ha diversificado y ampliado, llegando a personas que pensaban que la estrategia no era divertida, y que ahora tienen juegos de este tipo entre sus preferidos. Hace dos años comenzó un periodo dulce para la estrategia que ha ido en aumento; y en éste la tendencia se mantiene... Afortunadamente.



ESTRATEGIA:

Un género de moda

El año comienza muy fuerte, con una oferta estratégica inmensa y unas perspectivas auténticamente prometedoras. Es el año de los grandes títulos anunciados hace tiempo, como «Magic: The Gathering», «XCOM: Apocalypse» o «Red Alert», y de las continuaciones –«Lords of the Realm II», «Warcraft II» o «Star Control 3»–. Pero también va a ser el año de la implantación definitiva de la estrategia en tiempo real, el subgénero más aclamado y jugado, por ser también el más adictivo e intenso, llegando sus juegos a alcanzar cotas de estas dos características antes sólo conseguidas por los arcades.

El reinado actual de la estrategia en tiempo real se lo reparten entre «Command & Conquer: Red Alert» y «Warcraft II», pero les salen interesantes competidores como «Blood & Magic» y «M.A.X.» de Interplay, «Kill Krush & Destroy» de Beam Software, o «Dark Reign» de Activision. Todos tienen sus particularidades y aportan detalles nuevos al subgénero al que pertenecen, a pesar de su disparidad de temáticas, pero con un desarrollo común en el que prima el combate en tiempo real.

Hablando de temáticas hay que resaltar dos que cobran un auge inusitado. La primera de ellas ya lleva un tiempo dejándose ver, y no es otra que la estrategia de conquista galáctica que tocan juegos como «Fragile Allegiance» de Gremlin, «Star Control 3» de Accolade, o «Master of Orion II» de Microprose. La otra temática tuvo su apogeo hace algunos años y ahora parece que resurge. Hablamos de la estrategia de conquista medieval, de «Lords of the Realm II» o «Heroes of Might & Magic II».

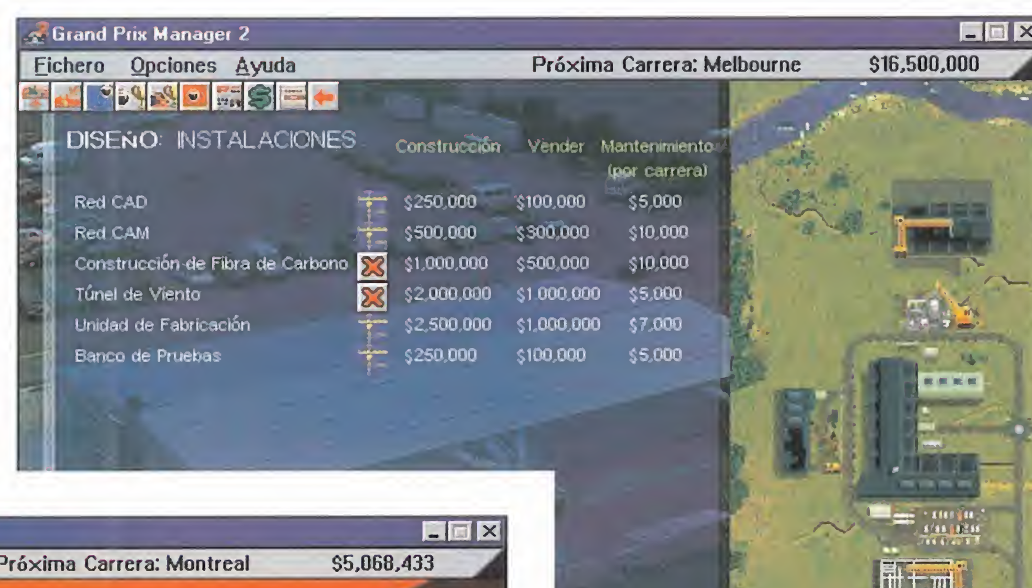
Caso aparte, aunque también una sensación en sí, es «Magic: The Gathering», de la que se preparan dos versiones. La de Acclaim saldrá antes, y tendrá muchos componentes de wargame y de estrategia como tal; y la de Microprose, que plasmará fielmente el juego de cartas en sí, con sus duelos correspondientes sobre una historia genérica que se desarrollará en un mundo fantástico.

De todos estos juegos vais a tener cumplida información en las páginas siguientes, en las que haremos un somero repaso al panorama estratégico actual con pelos y señales, o mejor dicho, con juegos y soluciones, en concreto la de «Command & Conquer: Red Alert», que encontraréis tras este reportaje.

Aunque tampoco os podéis perder la revisión que hacemos del fenómeno de los juegos por Internet, en cuyo reportaje también resaltamos el auge de los de estrategia a través de este medio, cada vez más numerosos y jugados en todo el mundo.

Grand Prix Manager 2

Quien más y quien menos ha deseado alguna vez sentir toda la emoción y el poder de aquel que puede vivir el automovilismo desde dentro. Si éste es tu caso, la nueva producción de Microprose nos reta a hacerlo, con todo lujo de detalles.



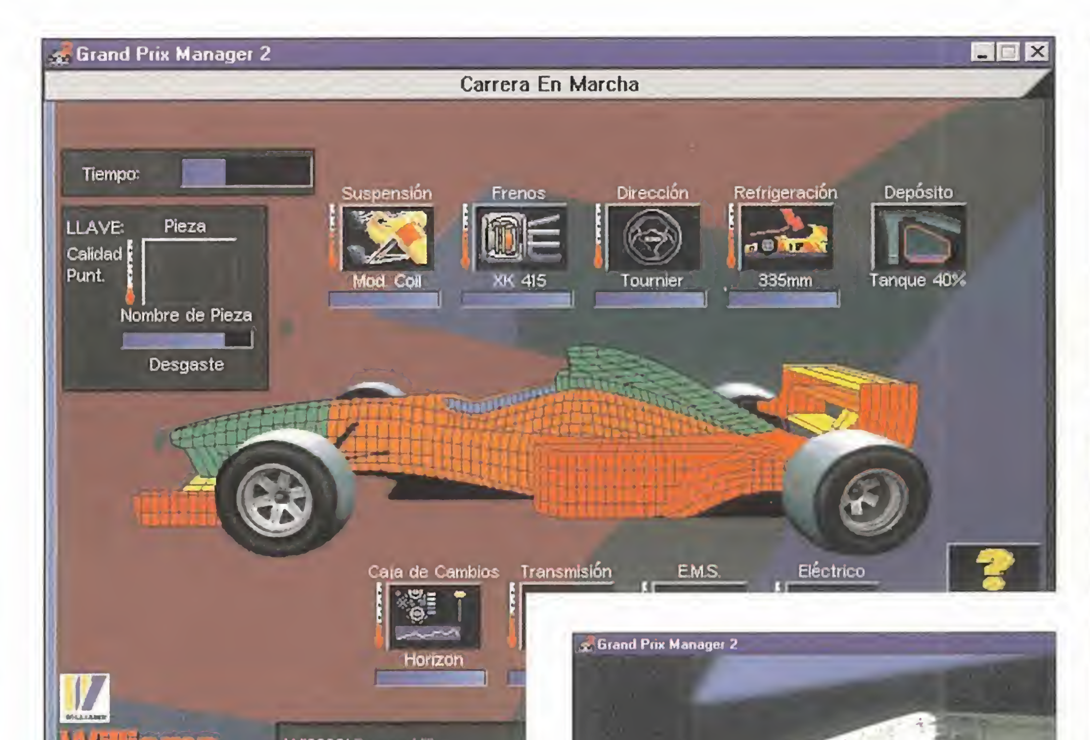


El diseño del coche es una de las bazas más importantes de cara a hacerse con el campeonato.

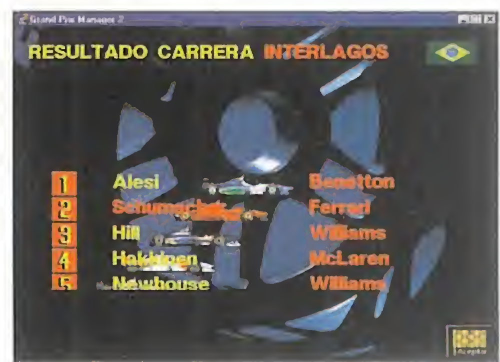
MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 3.11/WIN 95)**
ESTRATEGIA

La estrategia de la velocidad

Este tipo de programas de estrategia deportiva han sido poco prodigados dentro del mundo del software de entretenimiento –excepto en el caso del fútbol que como deporte rey posee un grupo de aficionados mucho mayor, obteniendo en algunos casos gran fama–, pero no por ello su interés es menor aunque posean un mercado más reducido. En este caso nos encontramos ante un programa que intenta recrear todas las tareas y responsabilidades de cualquier manager general de una escudería automovilística de las que puedan componer el actual panorama de marcas. Una de las características principales del juego es inmenso número de posibilidades que tenemos, así como la tremenda cantidad de variables que influirán en nuestro futuro éxito o fracaso.







Al final de cada carrera podremos ver todos los resultados y clasificaciones.

La entrega de premios es un momento especial, sobre todo después de una larga temporada llena de inconvenientes.

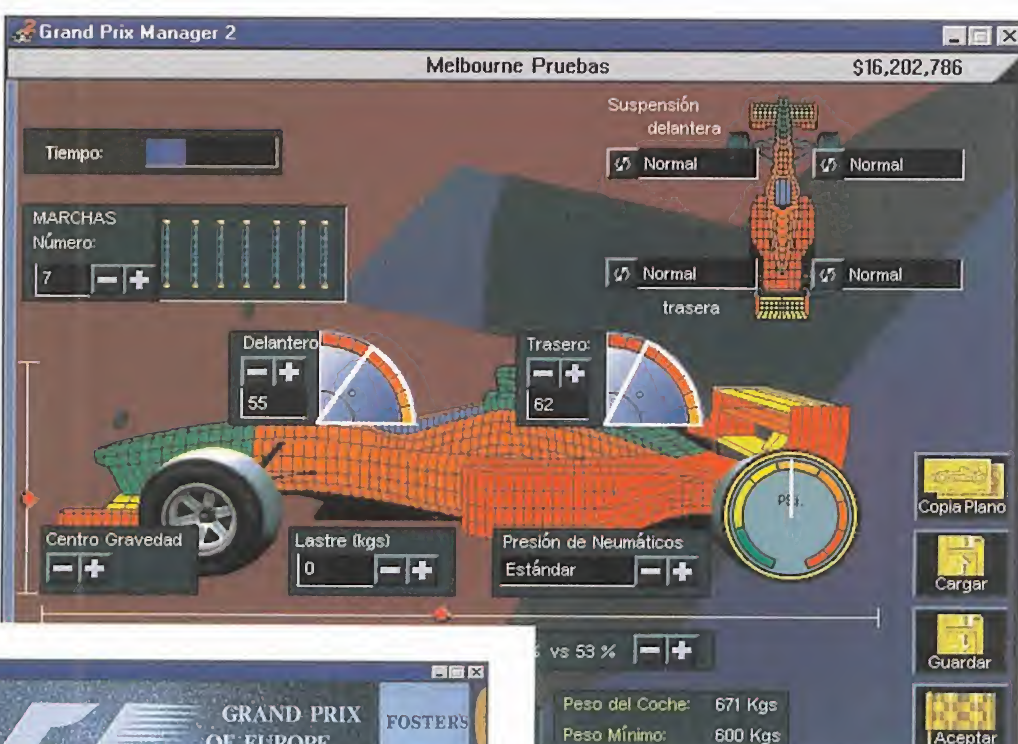
UN MUNDO DE POSIBILIDADES

Nada más comenzar el juego lo primero que observamos es su completa y total traducción al castellano –lo cual es muy de agradecer porque si a la dificultad propia del juego se sumara el idioma podría ser terrible–. En el primero de muchos menús que encontraremos a lo largo del juego podremos elegir entre comienzo rápido, contrato a corto plazo, contrato a largo plazo, conexión –por modem o cable– y cargar una partida previamente salvada. Las partidas pueden desarrollarse en cinco distintos niveles de dificultad, por tanto tras nuestra elección comenzará nuestra labor. Lo primero que nos encontraremos será una pantalla –se trata de la de control general– con una serie de recuadros, así como unos iconos de acceso rápido, en la esquina superior izquierda, que permiten ir directamente a los menús más utilizados. Los otros recuadros de mayor tamaño y repartidos por la misma nos permitirán ir a personal, tanto para contratar como despedir diseñadores, ingenieros, pilotos, mecánicos o a nuestro director comercial; Sponsors, tanto para buscar patrocinadores como suscribir contratos con los mismos o lanzar al mercado productos de merchandising con la imagen de nuestra escudería que nos produzcan beneficios –juguetes, camisetas, banderines, gorras, videojuegos, llaveros y todo tipo de elementos promocionales–; Finanzas, donde podremos pedir créditos, revisar nuestros balances y suscribir seguros para nuestros pilotos; Diseño, en el que determinaremos la estructura externa, interna, las ayudas a la conducción, la apariencia de nuestros vehículos, la de nuestros pilotos, así como las instalaciones de fabricación y pruebas para nuestra escudería; Investigación y Desarrollo, en el que podremos investigar nuestros proyectos –asignando un porcentaje de nuestros diseñadores, ingenieros y mecánicos a cada uno–, desarrollar el chasis del siguiente año e intentar adquirir tecnología de otras marcas; Probar,

«Grand Prix Manager 2» permitirá a cualquier buen aficionado al automovilismo cumplir uno de sus sueños: tomar el control de su escudería favorita, sin descuidar el más mínimo detalle de la misma para alcanzar la victoria total

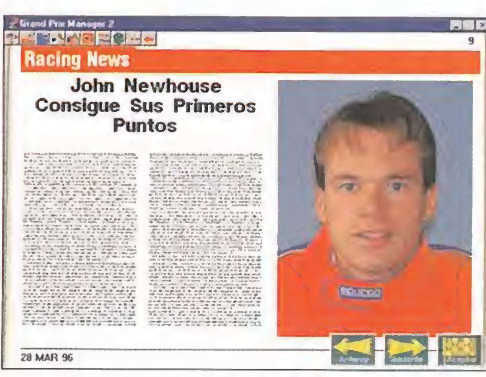


Absolutamente todo resulta susceptible de ser modificado y controlado, dentro de «Grand Prix Manager 2», hasta lo que debemos transportar.



nuestros diseños y coches en circuitos de todo el mundo; Carrera, que servirá para entrar en la misma; Noticias, donde se podrán apreciar los más llamativos eventos ocurridos; Resultados, tanto de pilotos, marcas, clasificaciones anuales, historial, última carrera y anterior; Contratos, para nuestros proveedores de material –motores, neumáticos, repuestos, combustible y seguridad– con diversas calidades y coste acorde; Tu mesa, en el que podremos observar la situación del personal, reglamento de la FIA, resultados en cada gran premio y nuestro correo electrónico que nos destacará todos los eventos de interés en cada campo de nuestra actividad.





En la foto de arriba podéis ver cómo se puede adaptar el monoplaza para cada circuito del mundial. Además, como otra de las múltiples opciones de que dispone el programa, podréis ver las fichas de cada piloto participante.

Una vez hechos todos los preparativos adecuados podremos acudir a la siguiente carrera eligiendo en ese momento los elementos que llevaremos para nuestro viaje, así como las pruebas que deseamos ver y controlar: entrenamientos libres, pruebas clasificatorias, calentamiento, vuelta en formación y carrera, permitiendo así determinar nuestro nivel de participación. Una vez en carrera, ya sea en los entrenamientos o en competición, existirán gran número de iconos que permitirán nuestro control, desde dar órdenes al mismo de qué hacer –acelerar, mantener puesto, ir a tope, frenar, etc.– hasta controlar datos estadísticos –vuelta rápida, diferencias, posiciones, situación exhaustiva, etc.–, pasando por vistas especiales –desde el helicóptero o el centro de televisión–.

La inmensa variedad de opciones es uno de los principales atractivos del juego

UN REALISMO DE ENSUEÑO

Se nota que se han cuidado todos y cada uno de los detalles de «Gran Prix Manager 2», desde la gran variedad de opciones, pasando por las imágenes digitalizadas de fondo, las voces que comentan los sucesos de carrera en castellano, los efectos de sonido que se adecúan perfectamente al ambiente de carrera, hasta la rigurosidad de los datos incluidos. En el aspecto negativo se podría citar la mala calidad de los gráficos de carrera que nos muestran el circuito completo desde una perspectiva aérea con unos movimientos algo mecánicos, así como la inexistencia de versiones de mayor número de colores –sólo se puede jugar en modo 256 colores– que permitirían dar mayor espectacularidad a las fotografías. El juego es complejo, pero esa complejidad no se debe a una dificultad de manejo sino más bien a la cantidad de elementos que debemos tener en cuenta. Se puede decir por todo ello que este producto cumple perfectamente con lo que se espera de él e incluso supera las expectativas en algunos aspectos.

E.B.D

82

PREVIEW

Krush , Kill 'N' Destroy

Estrategia en un mundo apocalíptico

ELECTRONIC ARTS
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA





Una serie de juegos han aparecido desde la irrupción en el panorama informático de los aclamados juegos de estrategia en tiempo real. De ellos, tal vez, el espejo en que todos se miran sean dos, según el enclave histórico en que se desarrollan; estos dos juegos son «Warcraft 2» –de reciente publicación en castellano– y «Command & Conquer» –actualmente con su secuela «Red Alert»–. «KKND» –Krush, Kill 'N' Destroy– seguirá los pasos de este último, incluso de una forma demasiado estricta que le otorgará un parecido sospechoso.

En «KKND» nos encontraremos en la superficie de la tierra en un periodo de desolación, provocado por la catástrofe nuclear ocurrida tiempo atrás, motivando que una parte privilegiada de la raza humana tuvieran que guarecerse del infierno radioactivo en las entrañas de la tierra, mientras otro grupo, sin tanta fortuna, tuvo que enfrentarse al horror de las mutaciones, la destrucción y un mundo en ruinas. Pero llegado un momento, este grupo de hombres que vivían en el interior de la tierra intentaron poblar la superficie. En este instante entraremos nosotros en acción tomando el bando de mutantes o de los supervivientes.

En el aspecto del juego propiamente dicho podremos construir una serie de edificaciones –mayor número según avancen los niveles– así como unidades –ya sean de combate o de prospección en busca de aceite– las cuales, en el caso de las de combate, podrán aumentar su efectividad a través de la experiencia que irán adquiriendo con los combates –representada mediante el cambio de color de su barra de energía–, todo ello combinado con una gran variedad de unidades –algunas de lo más extravagantes en caso de los mutantes– le conferirán un cierto grado originalidad.

En el aspecto técnico, podemos citar que los gráficos del juego estarán realizados en SVGA que prometen una buena calidad y detalles curiosos –gasolineras, edificios derruidos, etc.–, todo esto por lo visto en versiones aún sin terminar. En cuanto a los efectos de sonido utilizarán un sistema de propagación dinámico –variando la intensidad según posición en el mapa– muy espectacular, la banda sonora parece que será la adecuada a la acción y violencia.

Ante todo este despliegue de medios que pormeten los chicos de Electronic Arts podemos decir que, a priori, se observa cierta lentitud en el scroll, pero deberemos de esperar a la versión definitiva para dar un veredicto final. Pese a su falta de originalidad, promete ser un programa a tener en cuenta por todos los adictos a la estrategia. Esperemos que no nos defrauden.

E.B.D.



Blood & Magic





Genuina fantasía estratégica

Una buena noticia. La estrategia en tiempo real ha llegado a los mundos de Forgotten Realms, de sobra conocidos por todos los aficionados al rol. Los mejores ingredientes de los dos géneros se juntan para dar lugar a un tipo de juego que los usuarios demandábais hace tiempo. El sello Advanced Dungeons & Dragons se introduce en el subgénero estratégico más de moda en la actualidad. Y lo hace dando rienda suelta a toda su magia para que corra la sangre. Esperemos que la de nuestros enemigos.





TACHYON/INTERPLAY
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

Más que la mezcla de rol y estrategia que hablábamos, podríamos decir que la estrategia en tiempo real se adapta a las necesidades impuestas por el rol, pues aunque el juego sea de estrategia, subyace la temática y ambientación de los JDRs. «Blood & Magic» es un genuino producto AD&D.

El juego se desarrolla enteramente en modo historia –aunque también hay escenarios para dos jugadores por red, modem o cable serie– a través de 25 misiones que se van encadenando con dificultad progresiva desarrollándose en los 5 reinos que componen su mundo.

Se han sacrificado los escenarios individuales, e incluso la posibilidad de diseñarlos, y la línea argumental es bastante rígida; pero dispondremos de la oportunidad de comandar las fuerzas del bien o del mal en su eterna lucha por regir los destinos de los Forgotten Realms. Cuando por fin consigamos vencer en los cinco reinos –sólo entonces– tendremos acceso a una opción que nos permitirá crear nuestro propio carácter y jugar campañas aleatorias.

CONSECUENCIAS DECISIVAS

Las consecuencias de la ambientación rolera de «Blood & Magic» sobre su estrategia en tiempo real son claras. La recreación del combate es perfecta, aunque sin ser tan frenética como en «Z» ni tan reflexiva como en «Warcraft». Pero sí con tácticas necesariamente meditadas y una marcada elasticidad en su aplicación, que se pone de manifiesto con más intensidad en escenarios más avanzados. No podremos esperar un conjunto de criaturas y hechizos tan grande como en «Master of Magic», pero con su 28 criaturas y 5 construcciones de donde obtenerlas, el juego se desenvuelve muy aceptablemente.

El método de juego es bastante intuitivo, aunque a priori pudiera parecer complejo. La estrategia productiva se ha eliminado casi por completo, dejándose sólo las tácticas de lucha en tiempo real. La materia prima son las fuentes mágicas que emanan del propio mundo. Con esa magia –maná– crearemos nuestros ejércitos y los edificios donde producirlos. La magia es canalizada hasta nosotros por los golem, que podremos transformar para dar lugar a construcciones o a nuevas criaturas, usando parte de la magia.

En el apartado de la creación es donde recae parte de la rigidez del juego, ya que los edificios sólo pueden levantarse en lugares predeterminados –a veces tremendamente alejados–, y cada edificio da lugar a unas determinadas criaturas. Para



















La dinámica de la estrategia en tiempo real se funde con la ambientación más pura del rol para crear un juego entretenido, aunque modesto a nivel técnico

obtener monstruos más poderosos entra en juego otro factor: la experiencia, que adquiriremos según evolucionemos, y que usaremos para investigar esos nuevos monstruos.

UNA DURA TAREA

«Blood & Magic» es difícil. No de jugar, pues su interfaz es cómodo de manejar –aunque no hay acceso a todas las acciones de una unidad con un simple click–, pero la navegación por el mismo es generalmente rápida. Lo único que se le puede achacar es un defectuoso algoritmo de encaminamiento, que provoca que los componentes de nuestro ejército den amplísimos rodeos para dirigirse a un punto si el camino más corto está ocupado. Esto hace que los combates en terrenos con obstáculos se vuelvan confusos y requieran de un manejo individual de cada unidad.

Tampoco es difícil de comprender, pues incorpora un tutorial y una completa enciclopedia de tipos de unidades, terrenos, edificios y objetos que, aunque en inglés, nos pondrá las cosas un tanto más fáciles, junto con la pertinente ayuda on-line. Con un poco de experiencia se coge rápidamente la mecánica del juego, y tampoco hay que estar pendientes de una estrategia muy profunda o compleja, ya que al número reducido de unidades se une las pocas cualidades que tienen –ataque, defensa, movimiento– y un uso bastante específico. Con los objetos, que dotan de poderes a las unidades y los edificios, pasa lo mismo.

La dificultad recae en los escenarios en sí. Aunque de objetivos muy simples –casi siempre la aniquilación del ejército contrario o la destrucción de edificios– son de realización árdua, y no por que la IA sea elevada, ya que es fácil engañarle, sino por las "trampas" que hace. Además de producir más rápido que nosotros, tiene muchas –y mejores– unidades. Con cualquiera de los dos bandos tendremos que repetir bastantes veces la mayoría de los escenarios para vencer en ellos, ya que hay muchos en los que el menor paso en falso conduce a la derrota irremisiblemente.

El aspecto técnico y gráfico, al igual que el sonoro, no destaca por sus méritos, aunque tampoco desluce el resultado final del juego. Gráficos pequeños y funcionales se complementan con un sonido discreto y accesorio. Un mayor cuidado en las cuestiones técnicas le podría haber hecho ganar muchos enteros, pero tampoco afea en exceso el resultado final: un juego divertido, largo, muy gratificante en partidas multijugador, con su parte de originalidad, y sobre todo, muy genuino AD&D.

C.S.G.

80



Heroes of Might and Magic II

Rotundidad medieval

NEW WORLD COMPUTING
En preparación: **PC CD (DOS, WIN95), MAC CD**
ESTRATEGIA

Es tiempo de lucha. Los días pasan a golpe de espada y de impulsos mágicos. Los combates salpican la existencia pacífica de los hombres y los monstruos se mezclan con ellos en sus ejércitos. Es un tiempo de castillos y ruinas, de caballeros y villanos, de acero y magia, de grandeza y de destrucción. ¿Es «Heroes of Might and Magic»? No, es su segunda parte.

La tierra de Enroth sigue siendo fructífera a base de sangre, pero ahora en SVGA, con combates mucho más disputados y donde la victoria se decanta hacia quien tenga la fuerza y la superioridad numérica, pero también la inteligencia.

El incremento de tipos de monstruos –más de 50–, hechizos –60– y artefactos –70– harán que las cuestiones tácticas y de estrategia de combate cobren más importancia todavía que en «Heroes of Might and Magic». Como juego de estrategia fantástica que es, los toques de rol seguirán omnipresentes, y aún más acentuados con la aparición de dos nuevas clases de héroes –Magos y Nigromantes–, que junto con los ya existentes participarán de una serie de cualidades específicas –movimiento, poderes mágicos, etc.– que aumentarán con la experiencia escenario tras escenario y con la adquisición de objetos mágicos.

«Heroes of Might and Magic II» se planteará como una continuación natural del título original. Que evolucionará de este modo cubriendo algunas carencias y ampliando horizontes, con campañas y escenarios –más de 40– mucho más largos, intensos de jugar y variados, con la lucha entre el bien y el mal como trasfondo, dándonos a escoger cualquiera de los dos bandos para tomar parte en la historia.

La estrategia medieval-fantástica es uno de los subgéneros más exigentes en cuanto a ambientación y detalles, pareciendo en sus juegos que siempre queda algo por tocar. «Heroes of Might and Magic» se había convertido en abanderado del género, y aunque su ambientación y realización era brillante, se quiere mejorar con más secuencias cinemáticas 3D, gráficos y sonidos más cuidados a todos los niveles, y un desarrollo del juego muy dinámico, con más combates, más acontecimientos aleatorios y más posibilidades. Nuevos tipos de ciudades y construcciones, posibilidad de mejorar las ya existentes, más flexibilidad en la composición de los ejércitos, y sobre todo una mayor densidad estratégica. Por tener, tendrá hasta partidas multijugador por Internet, amén de los otros medios. New World Computing puede haber creado la perfecta continuación de un gran programa.

C.S.G.





Fragile Allegiance

Negocios galácticos

GREMLIM INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (DOS, WIN95)**
ESTRATEGIA



Universo conocido siglo XXV. Después de un periodo de hegemonía de la dinastía Salaria en la explotación minera de los cinturones de asteroides, la muerte del último de este linaje ha provocado un gran vacío de poder y una serie de corporaciones luchan por el control. Seremos enviados por una de las más importantes, la empresa Tetracorp, para encargarnos de obtener el control de ciertos sectores para nuestra compañía.

Pero «Fragile Allegiance» es mucho más; se trata de controlar todos los aspectos de la explotación espacial –construcción, transporte, defensa, diplomacia, finanzas, ataque y expansión–, y para ello contaremos con una cierta cantidad de créditos que podremos invertir en diferentes campos, con el objetivo de obtener y vender mineral hasta que se agoten los recursos de los asteroides –que son limitados en todos los casos–, continuando después con la extracción en otros asteroides. También hay una serie de mejoras, en los diversos campos de interés para nuestra explotación, que se pueden obtener previo pago de una suma de créditos a la compañía, así como agentes colonia que nos ayudarán a gestionar las colonias y agentes que harán diversas misiones de sabotaje en las instalaciones enemigas cumpliendo nuestras órdenes y previo pago de ciertas cantidades. Por supuesto, podremos atacar al enemigo con nuestras flotas –hasta doce– que confeccionaremos según nuestras necesidades. El producto, tras un corto periodo de adaptación –debido al magnífico tutorial–, nos permite disfrutar de todas sus posibilidades. En el aspecto técnico, los gráficos renderizados son magníficos y detallados, el sonido apropiado, la música no desentona y las animaciones son estupendas –destacar las escenas de combate de flotas en las superficies de los planetas–. En el lado negativo se podría pedir una mayor variedad de armas y naves, así como una música más espectacular. Se trata, por tanto, de un producto más que recomendable para los más expertos estrategas.

E.B.D.





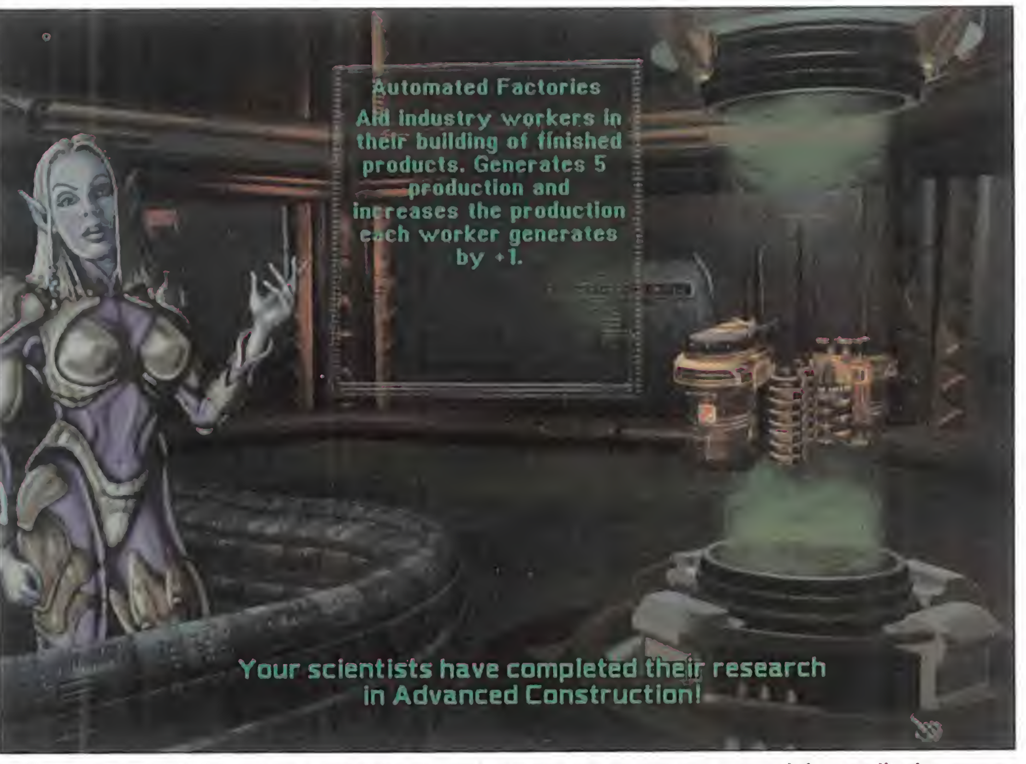
Nos encontramos ante un gran juego que, acompañado de una perfecta realización, hará las delicias de los más expertos amantes de la estrategia

80

Master of Orion II: Battle at Antares

Todo el poder del Universo

Toda la acción transcurre en el espacio profundo. Una serie de razas con características muy diversas luchan por el control de la galaxia, y nosotros deberemos de tomar el mando de los destinos de una de ellas y así obtener el título de Emperador del universo conocido, ya sea destruyendo a las otras civilizaciones alienígenas, o consiguiendo una mayoría de sistemas dentro del mismo.



La investigación en nuevas tecnologías sigue siendo una de las claves para el desarrollo de nuestra raza en el juego, que ha visto aumentado el árbol de investigaciones con respecto a su predecesor.

MICROPROSE
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

El programa «Master of Orion 2» es uno de los más esperados, sobre todo para aquellos aficionados a la estrategia espacial, o simplemente a los juegos en los que podemos sentir el poder de dirigir todas las acciones de nuestros ciudadanos en busca de la "Hegemonía universal". Son muchos los seguidores de «Master of Orion», incluso hay algunos que aún habiéndolo descubierto hace poco tiempo, son asiduos a él, pero servirá como plataforma para disfrutar de toda la esencia del clásico mejorando ciertas deficiencias –en menús de control o acceso a los mismos–, así como la adaptación del juego a las tecnologías actuales dando como resultado una realización espectacular.

CONTROL TOTAL

En un principio, deberemos de elegir el modo de juego en que deseemos participar, ya sea contra el ordenador, o contra adversarios humanos y el ordenador –los adversarios humanos se pueden encontrar conectados por modem, red o simplemente en el mismo ordenador–. Una vez elegido, pasaremos a seleccionar una serie de parámetros que definirán nuestra partida, tales como nivel de dificultad –desde tutorial a imposible–, tamaño de la galaxia –desde pequeña a inmensa–, estado de los planetas –ricos en mineral, medios y fértiles–, número de jugadores –de dos a ocho– o nivel de tecnología –desde anterior a los viajes interestelares hasta avanzada– lo que nos permitirá decidir en qué medida queremos conducir el crecimiento de nuestra civilización, o deseamos que sea aleatorio. Podremos a continuación elegir la raza que deseamos representar entre trece dadas, o bien hacer una a nuestra medida –excepto si jugamos en el nivel tutorial–, y una vez hecho entraremos en el juego.



Ahora, las superficies de los planetas son mucho mayores y con más tipos de construcciones.





Es importante extraer información y cuidar las relaciones diplomáticas con nuestros amigos hasta que llegue el momento de destruirlos

Deberemos colonizar los diversos sistemas solares –no planetas como en la primera parte– a través de naves o grupos colonizadores creados en otro planeta del mismo sistema solar. Cada planeta tendrá sus propias características que definirán la producción y tamaño de nuestra colonia, aunque podrán ser modificados con los dispositivos tecnológicos que vayamos descubriendo.

En el campo de la dirección de nuestro imperio hay una serie de iconos en la parte inferior de la pantalla, donde podremos acceder a la situación de planetas conocidos, nuestras flotas, una serie de líderes –tanto políticos como militares– que podremos contratar para gestionar nuestras colonias o mejorar la efectividad de nuestras naves a cambio de cierta cantidad de dinero, control de la diplomacia –espionaje, emisarios, pactos, etc.– e información a todos los niveles. También podremos tener una visión rápida de nuestra situación con los gráficos situados en la parte derecha: economía –dinero actual y balance por turno–, puntos de flota –valoración en puntos de nuestra flota actual y balance con los que se nos permiten según una serie de instalaciones–, alimentos en colonias, transportes de alimentos –suplirán las necesidades de comida en planetas sin fertilidad– y descubrimientos –puntos de investigación y turnos aproximados para finalizar la investigación en curso–.





La vistosidad gráfica se ha mejorado, pero la mayoría de los menús siguen siendo tan espartanos como en «Master of Orion», aunque más completos y con mucha más información.

En el campo bélico tenemos que cuando se produce un combate de flotas se podrá destruir o abordar una nave enemiga a través de marines, se podrán realizar bombardeos controlados y una vez invadido un planeta se podrán asimilar los alienígenas para aumentar nuestro imperio. En el campo de la gestión de las colonias habrá cuatro tareas en que distribuir nuestra población: agricultura, construcción, investigación y defensa.

CANTIDAD Y CALIDAD

Podemos concluir que «Master of Orion 2» es un juego en el que se combina perfectamente el componente de estrategia con una realización impecable en todos los aspectos, las animaciones de gran calidad, la música estupenda, unos gráficos en SVGA excepcionales, un sonido adecuado y el modo multijugador que es un reto para cualquier estratega. En el lado negativo le podemos reprochar la realización técnica de los combates –algo lentos y con un scroll nada suave– en los que se podían haber esmerado más –realizándolos en 3D por ejemplo– y su excesivo parecido con el original que lo hacen casi una versión "Deluxe", aunque es difícil mejorar una buena idea, pero por lo demás cumple totalmente con la expectativas creadas. Podremos pasar horas y horas intentando conquistar el universo y disfrutando con las "Batallas en Antares".

E.B.D.

87



Magic: The Gathering-Battlemage

Cuestión de adaptación

ACCLAIM
En preparación: **PC CD (WIN95), PLAYSTATION, SATURN**
ESTRATEGIA

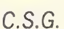
Antes de haber visto ninguno de los dos juegos basados en «Magic: The Gathering» que van a salir al mercado, ya teníamos clara una cosa. Que, a pesar de tener el mismo nombre, iban a ser radicalmente distintos. Mientras que el de «Microprose» recreará el juego de cartas, éste de Acclaim es básicamente un juego de estrategia basado en Magic, y para jugar a él no será necesario tener conocimientos del juego de cartas, y en el otro sí.

A pesar de esto, en «Magic: The Gathering - Battlemage» no faltará la ambientación genuinamente Magic, de la mano de más de 200 cartas que representarán los monstruos presentes en el juego, caracteres famosos de Magic, y profusión de historia que dará forma a un argumento fantástico denso y extenso. El objetivo del juego será la conquista del mundo de Corondor –como si de un wargame se tratase–, enfréntandonos a las criaturas que lo pueblan y a los otros magos competidores –manejados por el ordenador o por otros 3 jugadores humanos en PC, u otro en Saturn y PlayStation–.

Los combates se dilucidarán en tiempo real, donde pondremos en práctica las combinaciones de hechizos y criaturas que podremos crear con toda libertad.

Este aspecto es uno de los que más llaman la atención sobre este juego, al dotarle de una amplísima variedad, sin precedentes. Acontecimientos aleatorios, la existencia de objetos y hechizos especiales, y toques de comercio y diplomacia, confirman esa variedad. Aunque el modo historia prevalecerá, también existirán los duelos individuales entre magos, para demostrar nuestra pericia en Magic, ya que el combate se dilucidará por sus reglas. Pero sin cartas, por lo que habrá que esperar a ver los resultados del tiempo real en un proceso eminentemente secuencial –por turnos–.

Aunque es pronto para hacer comparaciones, da la impresión que la ambientación de «Magic: The Gathering -Battlemage» va a estar más lograda que la del juego de Microprose, tanto por la profusión de animaciones y argumento, como por el nivel gráfico y sonoro que se quiere respetar. La jugabilidad de todo esto es aún un misterio, aunque si funciona como en Acclaim esperan, puede dar lugar a un programa francamente interesante.


C.S.G.





Lords of the Realm II

Asedio y conquista

SIERRA
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

Impressions fue la responsable del primer «Lords of the Realm», estrategia medieval con reminiscencias de «Kingmaker» o «Defender of the Crown», dos grandes clásicos del género. Tres años más tarde de aquella publicación, Sierra toma el testigo y los moldes para limar asperezas, mejorar muchos aspectos de aquel juego y ampliar cuestiones necesarias como la jugabilidad o las posibilidades estratégicas. Pero sin perder la esencia del original. Tras jugar a «Lords of the Realm II», y haberlo hecho con su predecesor, se nota que están hechos de la misma pasta. Por lo menos en Sierra no han tenido la tentación de modificar el desarrollo de un tipo de juego que ya es clásico: estrategia medieval productiva y de combate. Han mantenido la mecánica de turnos, pero han sido lo suficientemente avispados para introducir el tiempo real en las batallas y así hacer la competencia a













Sierra retoma el testigo a Impressions para complementar una idea ya de por sí muy completa con una mayor amplitud estratégica y el añadido adictivo del combate en tiempo real.

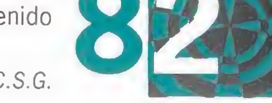
«Warcraft» y similares, pero sin desvariar, para que el jugador no se frustre cuando no está luchando, aunque haciendo que el combate sea la parte del juego que prefiera. La mezcla de los turnos con el tiempo real lo puede hacer atractivo para los amantes de cada tipo de estrategia. La parte basada en turnos nos presenta unas condiciones típicas de manejo de recursos: gestión de la producción de nuestras ciudades –asignación de tareas y reparto del trabajo–, de la creación de elementos del ejército, o de mejora y construcción de los castillos. También entran en juego elementos como el comercio –y una simulación económica fuerte– y la diplomacia –otra innovación–, mientras que cobra una especial importancia la felicidad de nuestros ciudadanos como indicador vital en el juego.

Los combates se desarrollan en tiempo real, y pueden ser en campo abierto o asaltos –o defensas– en castillos, aunque no son tan complejos como en «Warcraft». Se manejan bastante bien y se prestan a distintas estrategias de victoria, aunque la colocación que hagamos de nuestras tropas es vital. Los asedios de castillos son las batallas más divertidas e intensas, y en las que participan mayor variedad de tropas, aunque esta variedad no sea nota dominante en el juego.

«Lords of the Realm II» supone un gran salto en cuanto a estética con respecto a su primera parte, aunque técnicamente no llegue al sobresaliente. La jugabilidad también es mayor, con el acierto del combate en tiempo real y la ampliación de la estrategia de gestión productiva, confusa en algunas ocasiones.

Esto se complementa con una buena cantidad de mapas e interesantes posibilidades multijugador. Con todo, la combinación de factores que no resaltan por separado, da lugar a un juego entretenido que merece la pena probar.

C.S.G.



Warcraft II



El señor de las hordas



Tanto la mejor secuencia de presentación de los últimos tiempos como las escenas que enlazan los distintos actos refuerzan la sensación de estar inmersos en unas tierras de leyenda.

Más vale tarde que nunca. Famosa frase que por desgracia se está haciendo demasiado habitual. El caso más famoso de eterno retraso era el «Formula One Grand Prix 2», y ahora ha sido desbancado por «Warcraft II», un programa que lleva más de un año terminado. Pero el mosqueo provocado por esta inexplicable espera se olvida rápidamente ante la masiva descarga de adicción y diversión total provocadas por las eternas luchas entre Orcos y Humanos.



La utilización de la potente SVGA ha permitido una mayor definición y riqueza en el diseño de todas las unidades.

BLIZZARD
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

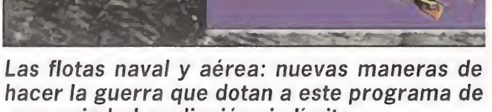
No se le puede negar al «Warcraft» el honor de haber revitalizado el género de la estrategia. Llegó sin hacer ruido y terminó por convertirse en un clásico a pesar de que técnicamente no era ningún portento. Fue un fenómeno parecido al de los «Lemmings». Para los que todavía no conozcan las razones de su éxito, nombrar lo sencillo que resultaba ponerse a jugar por primera vez, lo que derribó ese gran muro llamado dificultad que aislaba a los juegos de estrategia del gran público, y una jugabilidad de locura. Lógicamente, esta segunda parte hereda estas estimables cualidades y las eleva al cuadrado con nuevas unidades de combate, más construcciones y una gran mejora en los gráficos y los sonidos que lo sitúan al nivel técnico de hoy, pese a que ha transcurrido ya más de un año desde su realización.

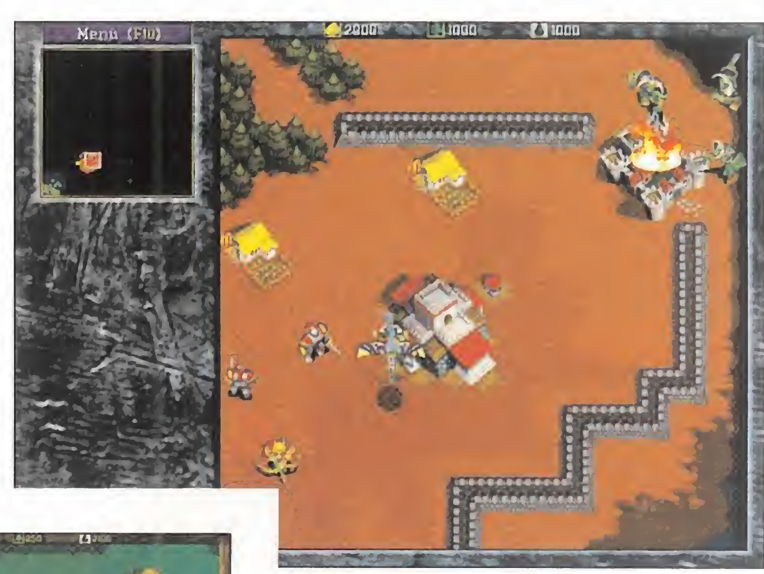
LA MISMA ESENCIA

La mejor noticia que podemos dar al ejército de fanáticos de la guerra que pueblan las tierras de Azeroth es que se van a encontrar en el mismo lugar de fantasía en cuanto al estilo, pero mucho más grande en todos los aspectos. Las nuevas confrontaciones entre Orcos y Humanos son ahora mucho más atractivas y apasionantes porque además de ser más sangrientas y brutales en unos combates visualmente memorables, tienen el plus de una inteligencia artificial que con los ataques en grupo, emboscadas y tácticas envolventes hará las delicias de los más capacitados generales del acoso y derribo.

Pero donde mayores diferencias se aprecian con respecto a su ilustre antecesor es en la introducción de maquinaria marítima y aérea tanto

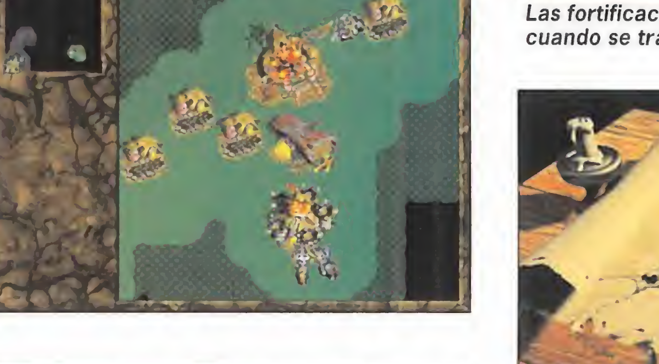



Las flotas naval y aérea: nuevas maneras de hacer la guerra que dotan a este programa de una variedad y adicción sin límite.



Las fortificaciones son de una importancia vital cuando se trata de defender un puesto militar.









para la batalla como para el transporte de tropas, con las obvias diferencias en cuanto al modo de luchar y táctica a planificar ante tal variedad de escenarios. Esta diversidad ambiental provoca también que las misiones brillen por lo original y múltiple de los objetivos; al simple atacar o defender hay que sumar los rescates, búsqueda de aliados, apoyo, refuerzos, y algunas más que hacen del aburrimiento por reiteración algo imposible, obligándonos además a diseñar una estrategia diferente para cada capítulo.

MUCHAS NOVEDADES

Podríamos seguir nombrando centenares de innovaciones y adiciones de este «Warcraft II» en los brujos y sus magias, en unidades de combate, construcciones, y necesitaríamos media revista para mencionarlas todas. Lo que no queremos dejar en el tintero es el loable y exitoso esfuerzo en crear todo un universo místico, con sus tierras, razas y demás características tan fielmente narradas como en la mejor obra literaria del género fantástico. Puedes llegar a apoyar a muerte a los humanos, pero también los orcos tienen su gancho para el público sediento de ser malvado por una vez en la vida.

Si un estratega empedernido tuviera que llevarse sólo dos cosas a una isla, estamos seguros que «Warcraft II» sería una de ellas

Aunque en un juego de estas características las facetas técnicas no son las más decisivas, no por ello hay que dejar de mencionarlas, sobre todo si como es el caso son más que notables. La utilización de la SVGA ha permitido una mayor definición y riqueza en el diseño en todos los elementos y tanto las unidades simples como las complejas del estilo de ballestas, catapultas, barcos, máquinas y seres voladores, al igual que los edificios, son una pequeña pero gran maravilla para la vista. Las voces digitalizadas y dobladas al español sobrepasan la ínfima media de calidad que solemos encontrarnos y mantienen lo divertido y grotesco de la versión original. Los efectos de sonido y la banda sonora terminan de dar forma al ambiente perfecto de un juego que ningún forofo de la estrategia debe perderse. El único defecto es que su inabarcable adicción hace que las 28 misiones se nos queden muy cortas a pesar de la extrema dificultad de las últimas. Valió la pena esperar, por muy manida que esté, es la frase que da en el clavo como calificativo de «Warcraft II».

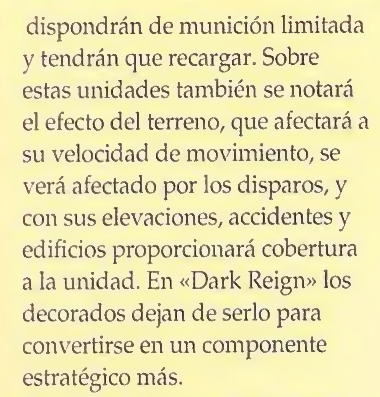
A.T.I.

86



Dark Reign

Innovación en tiempo real



ACTIVISION
En preparación: **PC CD**
ESTRATEGIA

Activision declara la guerra a «Command & Conquer: Red Alert» y «Warcraft II», reza el slogan de Activision para «Dark Reign». No podían ser más explícitos al respecto de sus intenciones y del tipo de juego que se traen entre manos. Desde luego que sus aspiraciones no podían ser más ambiciosas teniendo en cuenta los títulos con los que se quieren enfrentar.
«Dark Reign» no será otra cosa que un juego de estrategia de conquista galáctica en tiempo real ambientado en el siglo XXVII, con el trasfondo de una guerra civil entre el Imperio y la Guardia de la Libertad por el control de la galaxia y del más preciado y escaso bien: el agua.
El programa nos permitirá escoger cualquiera de los dos bandos para realizar las acciones ya típicas de este subgénero estratégico: construir edificios en nuestra base, crear distintos tipos de unidades y luchar contra las del contrario en misiones individuales, campañas de desarrollo no lineal, o partidas multijugador, además de poder crear otras nuevas. Todo el juego se desarrollará en un entorno 3D simulado con vista superior realizado en la línea gráfica de juegos similares.
Ahora bien, hay una serie de factores que intentarán convertirle en un juego competitivo e innovador. El combate será ultrarealista, con unidades que tendrán distintas líneas de visión, podrán realizar fuego indirecto, y dispondrán de munición limitada y tendrán que recargar. Sobre estas unidades también se notará el efecto del terreno, que afectará a su velocidad de movimiento, se verá afectado por los disparos, y con sus elevaciones, accidentes y edificios proporcionará cobertura a la unidad. En «Dark Reign» los decorados dejan de serlo para convertirse en un componente estratégico más.
Otras innovaciones afectarán a la Inteligencia Artificial y al manejo del juego. La IA hará que las unidades se comporten según los atributos que las asignemos y que actúen activamente ante situaciones de peligro para su vida.
Por añadidura, podremos crear más de un edificio o unidad simultáneamente, y tendremos puntos de comando que regularán la velocidad de construcción o el número de órdenes simultáneas y la velocidad con que se realizan. El manejo del juego será más cómodo gracias a la posibilidad de marcar caminos, agrupar las unidades, hacer formaciones o poder moverlas por distintos medios. Como veis, no son pocos los motivos para desear la pronta publicación de «Dark Reign».

C.S.G.



Star Control 3



El regreso del capitán

ACCOLADE/WARNER INTERACTIVE
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA



Las conversaciones con nuestra base o con nuestra computadora, serán cruciales, y muchas veces nos sacarán de más de un apuro.

Es la tercera entrega de uno de los programas de estrategia que tanta pasión ha desatado en Estados Unidos. Una combinación de distintos géneros, con predominio de la estrategia, que resulta mucho más interesante en las páginas del manual que en lo apreciable en la pantalla del equipo informático. Un tanto insulso, poco sorprendente y, sobre todo, complejo y difícil. Dos partes anteriores y una novela de ciencia ficción son unos antecedentes sólidos que, a priori, dotan de entidad y aportan prestigio a la tercera entrega de «Star Control». Sin embargo, la última secuela, en cierta medida, defrauda.

El retirado héroe de la segunda parte, el Capitán, regresa para afrontar una arriesgada tarea. El Hiper Espacio está colapsado. Sin posibilidad de viajar entre las estrellas, con las modernísimas tecnologías Precursor agotadas, la gigantesca nave de combate Galacticus desaparece y se da por destruída. El Capitán recupera la memoria, y aprovecha los restos de aparatos Precursor para construir un sistema de transporte Burbuja Deformable. Se pone al mando de la misión que intentará detener la fatiga interdimensional, restablecer el Hiper Espacio, y evitar así la destrucción de todos los seres vivos. A partir de ahí, comienza la exploración y colonización del Cuadrante Kessari.

Antes de comenzar la aventura hay que configurar las unidades y clases de naves que formarán tu flota, de entre 25 posibles. Una vez comenzado el juego, deberás guiarte y familiarizarte con todos los iconos que aparecen en el lado derecho de la pantalla, ya que de ellos dependerá el desarrollo del juego.

Según tu elección, podrás comenzar la colonización de una estrella, recibirás instrucciones y consejos o combatirás en modo arcade contra una nave enemiga.

Ésta es, en resumen, la mecánica del juego. En principio fácil, pero un tanto complejo, puesto que todo lo que recogen estos iconos tiene relación, influye en el éxito de la misión y lleva mucho tiempo saber y comprobar su utilidad. El juego es tranquilo pausado, pero cuenta con multitud de posibilidades para progresar y hay que conocer en profundidad todos sus detalles, casi infinitos.

En el aspecto gráfico, es poco sorprendente. Hay que reconocer el mérito de la innumerable cantidad de gráficos creados, muchos de ellos en 3D. Sin embargo, quizás es menor su atractivo en calidad. Son gráficos sencillos, con detalles, pero nada impactantes. Además, su movimiento ofrece una sensación de irrealidad. Sin embargo, aumenta su calidad en la presentación de las razas, en las conversaciones con ellas, y/o a la hora de proceder a la colonización de una estrella. En este último caso, se trata de una buena perspectiva, y bastantes construcciones de mayor y mejor resolución, más ricas en colores y definición.

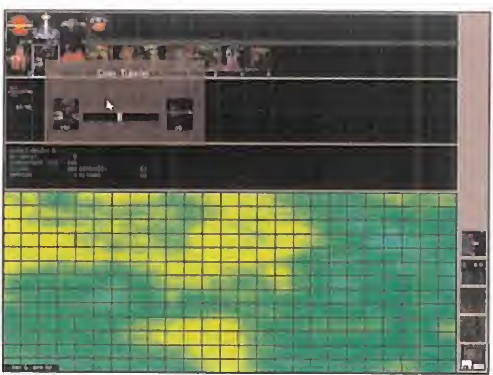
Con toda certeza, resta atractivo la banda sonora y los efectos de sonido. La música anula la credibilidad y descentra por completo. Nada que ver con una aventura espacial. Más bien, parecida a un concurso cutre de televisión, como sucede con la musiquilla que indica que has vencido tras el enfrentamiento contra una unidad rival.

En fin, un juego difícil, extraño, para tomárselo con calma, en el que además, para mayor complejidad, tanto los textos como los diálogos están en inglés.

E.L.A.





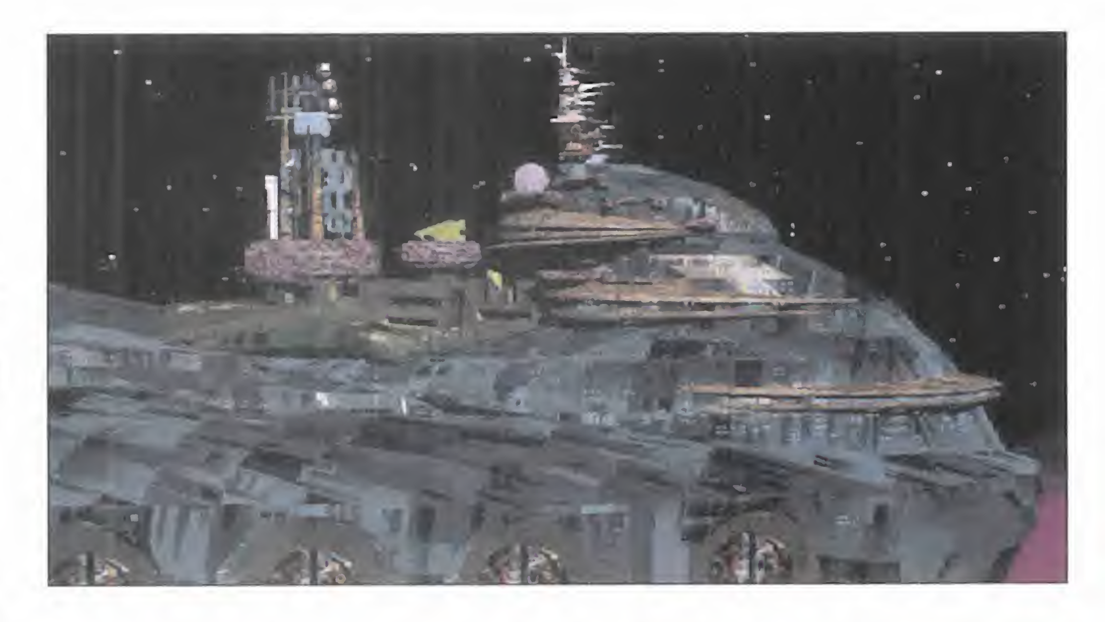


La relación con otras razas en nuestro camino será decisiva a la hora de conseguir el objetivo a cumplir, muchas de las cuales no siempre serán amigables.

M.A.X.

Máxima estrategia

Todo un alarde de medios, gráficos y, sobre todo, estrategia. Interplay, una de las firmas más consolidadas, apuesta una vez más por este género con M.A.X., el asalto mecanizado que sorprenderá a muchos usuarios. Medio centenar de unidades distintas de tierra, mar y aire para desplegar, una música excelente y mucha paciencia. Más bien, se trata de una nueva concepción vanguardista y muy impactante del juego con el que muchos extraeréis algunas semejanzas: el ajedrez.



INTERPLAY/VIRGIN
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA

El argumento parte de una idea muy utilizada en estos años. La Tierra ha sido destruida. La raza humana ha quedado comprendida en 8 clanes, enemigos acérrimos, que viven en gigantescas naves espaciales. Tu cerebro está conectado con el ordenador central de una de ellas. Estás perfectamente vigilado, ya que lideras el grupo de colonizadores que tienen por objetivo conquistar nuevos planetas habitables. Para lograr tu objetivo, construirás y dirigirás por mar, tierra y aire, unidades mecanizadas con las que



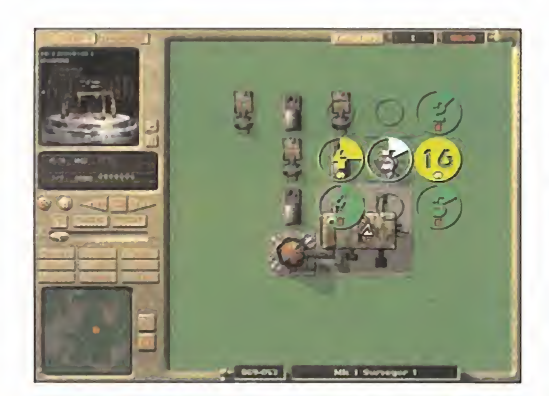
también defenderás tu nueva colonia de los clanes enemigos.

A priori, se trata de un concepto de juego similar al de algunos de los títulos ya existentes en el mercado lúdico internacional. Pero va mucho más allá de cualquier juego de estrategia y exploración conocido.



MOVIMIENTO POR TURNOS

«M.A.X.» dispone de misiones de entrenamiento, de misiones sueltas, escenarios internos, modo de campaña y modo multijugador. Las primeras de ellas son importantísimas para familiarizarse con el entramado desarrollo y toda la cantidad de posibilidades que presenta el panel de control que aparece a la izquierda de la pantalla. Desde éste y sus siguientes menús es posible activar o no la rejilla que sirve de tablero en el que tiene lugar la partida. También podéis obtener información sobre los recursos energéticos y el estado de las unidades, activar la construcción de ellas, controlar cuál es su radio de acción y de disparo y reprogramar en 8 grados diferentes su rapidez y







El aspecto gráfico ha sido cuidado con gran esmero, como demuestran las imágenes que aquí os traemos. Hay que destacar que la resolución que se ha incluido permite una total distinción de todos y cada uno de los detalles de las distintas unidades que formarán nuestra base.

UN DISEÑO MODERNO Y ESPECTACULAR

Destaca sobre todo en el aspecto gráfico. Por ejemplo, las unidades han sido renderizadas de forma individual en modelos de 3D con definición en SVGA. Su diseño, aparte de moderno y atrevido, es espectacular. Durante el juego, cada dotación seleccionada aparecerá en la parte superior izquierda de la pantalla, girando en una plataforma. En ella, podremos observar hasta el último detalle. El resto del entorno gráfico es un buen exponente del gusto y calidad en las presentaciones, menús, y distintos paneles. El único contratiempo, la menor precisión de todo lo que aparece en el campo de batalla.
En el terreno de los efectos de sonido, «M.A.X.» está a la altura de las circunstancias. Si que alcanza el máximo, con su banda sonora. En perfecta sintonía con el juego y su desarrollo, es una de las claves que te adentran aún más en el juego, que aumentan la concentración y realzan con gran acierto lo que en la pantalla sucede.



armamento. Asimismo, observar la cobertura de territorio que abarcan tus infraestructuras y dotaciones, divertirse con el zoom, manipular el tiempo de respuesta del microprocesador, ajustar su nivel de inteligencia artificial y, entre otros, saltar con mayor rapidez los turnos.
Este último es el sistema peculiar de movimientos que ofrece «M.A.X.» Eso sí, el sistema es doble. En la primera modalidad deberás pinchar en el botón de finalizar el turno para que el rival haga lo propio, mientras que con la segunda opción las respuestas son simultáneas, aunque siempre tendrás que apretar en el citado panel porque la conclusión de todo aquello que construyas depende de los recursos y, cómo no, del avance de una cantidad determinada de turnos.

La estrategia a seguir, queda en tus manos. Puedes intentar el ataque masivo y rápido una vez que cuentes con dotaciones suficientes, limitarte a explorar y descubrir enemigos o realizar una defensa pasiva. Pero todo lo que hagas influirá en el desarrollo del juego. Así por ejemplo, cualquier torreta sólo repelerá un ataque si hay alguna unidad tuya que tenga como radio de acción el territorio que ésta ocupa. Todas las unidades tienen un área de influencia, distinta al de disparo –más corto–, que tiene su razón de ser. Como en el ajedrez, si un peón reguarda al caballo, éste al alfil y, a su vez, éste al peón, mejor. Es lo que ocurre en «M.A.X.», aunque con el contratiempo de que no ves al enemigo hasta que una de tus unidades alcanza un campo de acción en el que se esconde alguna dotación enemiga. Y como en el ajedrez, tus unidades no tienen igual rapidez y recorrido de movimientos. Aunque aquí, en «M.A.X.», es aconsejable construir una colonia, lo más numerosa posible, y resguardarte hasta recibir el primer ataque.
Atractivo, interesante, aunque para algunos será complejo y difícil su manejo y, sobre todo, aguardar con paciencia la destrucción del enemigo, quje deberá ser total para conseguir nuestro objetivo.

E.L.A.









COMMAND & CONQUER RED

Hace poco más de un mes de la aparición de «Command & Conquer: Red Alert», de Westwood Studios. Estamos convencidos de que ha sido tiempo necesario como para que se haya convertido en el juego de estas Navidades. El nuevo emperador del disco duro. Muchos de vosotros aún estaréis jugando, pasando misión tras misión sin ninguna noción del tiempo y sin ningún contratiempo, pero quizás otros estén sudando sangre para pasar determinadas misiones. Pues bien, ha llegado la hora de que hagamos un análisis del juego con las misiones más complicadas. Lee atentamente porque las claves de la victoria están en las siguientes hojas.

Patas arriba

ALERT

«Red Alert» es un juego estratégico, y no se debe ir a lo loco tratando de ganar con acciones ofensivas que si no funcionan nos dejarán totalmente indefensos



La guerra que nunca existió

Suponiendo que hayamos jugado lo suficiente como para conocer todas las unidades de tierra, mar y aire, así como las estructuras y el modo de conseguir cada una de ellas, ha llegado el momento de que empecemos a ayudar al jugador en su no poco árdua tarea de aniquilar a nuestro peor enemigo –en este juego, claro–: el ordenador. Hagamos una reflexión común, y veamos cuáles son los objetivos de la misión para pasarla. Al fin y al cabo, es un juego estratégico en el que nos vemos totalmente involucrados, y no debemos ir a lo loco tratando de ganar con acciones ofensivas que si no funcionan nos dejarán totalmente vendidos, siendo así, un mero contratiempo para nuestro rival. ¿ Qué más queréis? Es la misma esencia de la estrategia.

Patas arriba

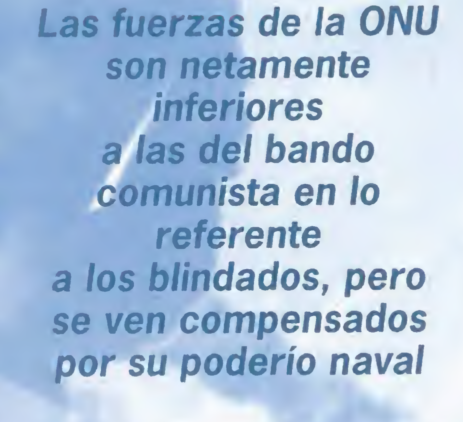
LAS FUERZAS DE LA ONU

Más conocidos como el bando de los aliados. Recuerda que son netamente inferiores en lo referente a los blindados, pero se ven compensados con su poderío naval. No sólo los destructores, capaces de disparar tanto a objetivos de tierra como aire, sino los cruceros, que alcanzan una potencia de disparo impresionante –hasta una pantalla y media– que hace impensable si quiera detenerlos. La tecnología punta de este bando viene representada por la cronosfera, que puede teletransportar todo tipo de unidades acorazadas durante unos minutos a cualquier parte del mapa –¡mucho cuidado! porque si intentas transportar hombres dentro de los vehículos morirán–. También disponen de un satélite, capaz de darnos una visión del mapa entero si se dispone del "tech center", claro, que se corre el peligro de que sea destruido y quedarnos a ciegas. Ante todo, recuerda siempre que el enemigo está al acecho y que atacará pronto, así que dedícate a construir 2 refinerías, defensas y luego a hacer tu base.

Con este breve resumen de las novedades del juego, pasemos a analizar a fondo las misiones que en principio creemos que son más interesantes, no por su nivel de dificultad, sino por su variedad. Ten en cuenta que a veces el programa da opción de elegir entre 2 ó 3 misiones y, por tanto, las misiones que elegimos son las que hemos comentado. En cualquier caso, sólo cambia el escenario y nunca el objetivo de la misión.

MISIÓN 7:

Esta misión puede parecer en principio fácil, pero que nadie se llame a engaño, encierra una gran dificultad. Los objetivos son claros, capturar el radar y destruir todos las fábricas navales. Lo curioso es que lo más complicado es el comienzo, porque es una de esas misiones que se acaba pronto el mineral y que atacan mucho. Así que construye muchas torretas para defensa, y en cuanto te dejen respirar un poco, construye los tanques. El radar se encuentra en una pequeña base casi al lado de la nuestra, así que construye tanques y ve a cumplir el primer objetivo. Destruye todos los edificios de su base dejando para el final su radar y es que ahora los ingenieros sólo capturarán un edificio si está prácticamente destruido –barra de estado al rojo–, así que ten mucho cuidado de no destruir la edificación.



El segundo objetivo es algo más complicado que el primero, y es que nunca sabremos cuándo pueden aparecer los submarinos, ya que sólo en el ataque emergen a la superficie haciéndose ver. Con las mejores armas con las que les podremos hacer frente es con los destructores, y es que aunque son caros, su precio compensa su poder destructivo, y su resistencia. Nuestro consejo: tendrás que peinar todo el mar para que no se te escape ningún submarino, y una vez que los has localizado, tendrás que mandar al menos dos de estos barcos por cada submarino para salir victorioso. Muchas son las fábricas navales que hay que destruir, en concreto seis, así que no despilfarres el dinero en muchos tanques y construye destructores que garantizamos que los vas a necesitar. Un ataque combinado por mar y tierra es la mejor arma para conseguir los objetivos determinados en la misión.



Los destructores y cruceros serán una baza muy importante a la hora de abordar las bases del enemigo, ya que poseen un fuerte poder destructivo.



Para que no ocurra lo que en la imagen, debemos tener nuestras bases de la ONU bien protegidas por torretas antitanque.

MISIÓN 8:

A nuestro modo de ver, ésta es una de las misiones más emocionantes del juego.

Tu misión será defender la cronosfera y el centro de investigaciones avanzadas, ya que la primera está en su última fase de pruebas. Aquí no hay ni siquiera que plantearse una ofensiva, sólo defensa. Deberemos de aguantar un brutal y abominable ataque de los soviéticos durante unos larguísimos 45 minutos. Lo primero que deberemos de hacer es llegar a nuestra base. Salimos del norte y está justo en el sur.

Para dar un poco de emoción, nos encontraremos algunos que otros tanques que interferirán nuestro camino, y el objetivo es conducir al camión fábrica a la base mientras lo defendemos con nuestros blindados. Una vez en la base hay que hacer electricidad, ya que justo al comienzo de la misión nuestra base sufrirá un ataque y nos dejarán sin electricidad. En cuanto tengas hecho esto, si quieres construir otra refinería... ¡ánimo!, pero que sepas que vas a tener el tiempo justo para construir tus defensas.





Las bases del mando soviético suelen estar fuertemente custodiadas por potentes "tesla coils", por lo que habrá que tener precaución.

Los aliados atacarán por cuatro frentes distintos, aunque los más frecuentados van a ser los de la derecha, por tanto, no dudes en situar un mínimo de 4 torretas y tener otra construida de repuesto en la fábrica principal. A la vez, tendrás que hacer electricidad, antiaéreos, y muchos, muchos tanques. Esta misión no tiene truco, lo único, defenderte con uñas y dientes. Dispón siempre de varios tanques en las entradas de tu base, ya que las lanzaderas de misiles soviéticas tienen un largo alcance y pueden destruir de un misilazo nuestro centro de investigaciones avanzadas, con lo que habríamos perdido automáticamente el objetivo de la misión. La diversión y el sufrimiento están garantizadas en esta misión.

MISIÓN 9:

Esta misión es algo distinta a las anteriores; en esta ocasión tendremos que meter un espía en la base enemiga para ponernos en contacto con un comandante ruso que nos dará información sobre los diabólicos proyectos de Stalin y su actividad nuclear. Como siempre, lo primero que vamos a necesitar es asegurar ►

Patas arriba

nuestra base y luego hacer tanques para proteger los campos de minerales adyacentes.
Aunque en principio parece que la misión no reviste dificultad, meter a un espía es más complicado de lo que en principio parece. Aquí hay que combinar ataques terrestres, aéreos y marítimos para llegar con ciertas garantías a la base enemiga. Sobre todo, utiliza tus helicópteros; al menos construye cuatro, y utilízalos para mermar tanto las defensas como las instalaciones enemigas. Ésta será la primera misión el la que podrás construir los cruceros –por la módica cifra de 2.000 créditos–, así que sitúalos cerca de la costa para que se encarguen primero de los "tesla coils" y luego para misiones de apoyo a tus tanques. Como invencibles no podían ser, los cruceros son muy vulnerables a los submarinos que son un blanco difícil para la destructiva, pero poco atinada puntería de estos colosos del mar.
La base enemiga se encuentra en una isla diferente a la que nosotros nos encontramos, así que vas a tener que hacer un desembarco al estilo de Normandía para apoyar a tus espías. Como bien sabréis, los únicos que pueden detectar a los espías son los perros, y advertimos que hay demasiados. Una vez que el espía se haya infiltrado en "command center" saldrá del edificio nuestro hombre. Éste tiene la misma peculiaridad que el espía, así que sólo le podrán reconocer los perros, pero nunca lo metas en medio de un fuego cruzado porque entonces puede morir. Para terminar la misión bastará con llevar de costa a costa al soviético y dejarlo en un sitio seguro. ¿Dónde mejor que en nuestra base?

MISIÓN 11:
Ésta es una de las denominadas "raras". ¿Por qué?, pues porque partimos de la base de que el espía se adentró en una instalación soviética, y ahora, dentro de la misma, se sirve de la inestimable ayuda de Tania para obtener cierta información y, de paso, hacer un poco de sabotaje del bueno.
En principio, aparecen unos soldados, varios ingenieros y algunos espías. Llévate algunos soldados a por Tania, que está justo abajo del todo, en el "parking" de los mamuts. No te preocupes que están aparcados y sólo los 2 que están a punto de aparcar te dispararán por unos segundos. Te decimos que te lleves sólo a unos soldados porque no conviene llevarse a todos los hombres y exponer, sin necesidad, la vida de los ingenieros, así que la misión de los otros soldados es protegerles.
Una vez que controles a Tania, llévala siempre por delante, ya que tiene un alcance mayor de visión y gran puntería. El momento más complicado de la misión se presenta cuando nos encontramos una torreta de fuego. Es en ese mismo momento cuando tendremos que "hacer el lío" a la misma. Deberemos de conducir a Tania por un lado –para que ponga la carga explosiva– y sacrificar en el otro lado a otros soldados para que la torreta se distraiga con ellos. Pasada esta dificultad, el nivel estará acabado y nos dispondremos a salir del edificio. Por la razón anteriormente expuesta, es absolutamente imprescindible mantener a Tania con vida, y para ello el programa nos ofrece los servicios de un médico.

La clave de la victoria en la mayor parte de las misisones está en los campos de mineral, ya que sin dinero no se podrán construir unidades defensivas ni ofensivas

MISIÓN 12:
Ya estamos en territorio soviético. Las tropas de Stalin han ido retrocediendo hacia su país y empiezan a sentirse acorraladas. Ésta es la misión en la que hay que tomar San Petersburgo, en concreto el centro de comando para que pierdan contacto con Moscú. Una vez hecho esto, deberemos de limpiar el mar para que unos cruceros pasen y no sean aniquilados por cualquier barco o submarino soviético. Es la primera misión donde nos dan 2 vehículos para la fábrica principal, así que dispérsalos muy bien y haz crecer tus bases paralelamente. Al principio te atacarán mucho con aviones Yaks, pero a poco que construyas 2 ó 3 antiaéreos será mas que suficiente como para que te dejen un poco más tranquilo.
No descuides nunca la base, y cuando el ordenador te alerte de un ataque a tu base, no busques sólo al enemigo de tierra y mira el estado de tus instalaciones. Éste vuelve a ser un nivel en el que la presencia de helicópteros es vital; como siempre, construir un mínimo de 4.


Hay que tener un cuidado especial con los desembarcos del mando soviético, ya que pueden provocar grandes desastres en nuestra base.



Los asaltos al interior de las bases por parte de los enemigos del mando aliado hay que sofocarlos como sea, ya que se tratará de un sabotaje.

Los helicópteros son ideales para el ataque a instalaciones inmóviles, aunque no creas que son malos si disparan contra objetivos en movimiento. El enemigo no es menos que nosotros y también tendrá 2 bases, una a la derecha y otra a la izquierda. Encárgate primero de la de la derecha, ¡cómo no! ayudándote de los helicópteros y dedícate a quitarles la electricidad por si acaso tuviesen algún "tesla coil", que aunque es el arma mas efectiva del juego, es también muy vulnerable al disparo de cualquier unidad y necesita de mucha electricidad. En cuanto tomes la primera base, no olvides hacer algún ingeniero para capturar el centro tecnológico, que también lo habrá en la otra base aún por aniquilar.

Con respecto al mar, pues eso, mucho barco para rastrear todo el Volga y no dejar ningún submarino que pueda entorpecer o complicar el paso de nuestros refuerzos.

MISIÓN 13:

Todos nuestros esfuerzos anteriores para retrasar la puesta en acción del "iron curtain" han sido en balde. Lo han terminado de desarrollar y ya lo utilizan. Es muy aconsejable que en esta misión, en la que tienes que capturar el centro de investigaciones y destruir el "iron curtain", hagas una naval yard. Lo cierto es que de poco nos va a valer, ya que no hay manera de sacar por ningún lado los barcos con dirección al enemigo, pero unos cruceros situados estratégicamente hacen una labor muy defensiva.

En este nivel convendrá, además, hacerse con alguna instalación enemiga en una de sus 2 bases, para poder construir otra nueva base y así aprovechar el mineral que tiene, construyendo nuevas refinerías –pero vende las antiguas, porque sino, perderás mucho tiempo al irse muy lejos los camiones–.

También aprovecha la oportunidad que nos brinda su localización para construir otro naval yard, ya con capacidad de reforzar tu ataque, a la base que queda, con unidades navales. Otra misión en la que no hay más truco, simplemente saber las cosas que te convienen de la base enemiga –si es que hay algo que saber–.

Pero como ya te hemos dicho antes un ataque por tierra, mar y aire es lo mejor y lo más estratégico. Utiliza todos los medios a tu alcance para ir a por la otra base. Llévate incluido los cruceros, pero ten cuidado porque disparan indiscriminadamente y podrían destruir el otro centro de investigaciones en el que debemos de introducir a un ingeniero.

La destrucción del "iron curtain" no reviste mucha dificultad. Simplemente, lleva tanques, destruye las defensas, tanto terrestres como aéreas y dedícate a destruir la instalación. Recuerda que cuando te dicen que hay que cargarse una instalación no hace falta hacer lo mismo con el resto de la base.







El apoyo aéreo es algo que se ha de tener muy en cuenta a la hora de hacer cualquier ataque a los blindados soviéticos. Muchas veces de él dependerá el éxito de nuestras misiones.



EL BLOQUE SOVIÉTICO

Los ejércitos de Stalin basan su poderío armamentístico en la fuerza aérea y en los tanques. Con respecto al aire, disponen de aviones espía, para el reconocimiento del terreno, aviones Yaks –ideales para infantería e instalaciones pequeñas–, los temibles Migs, que lanzan misiles ideales para los blindados enemigos y construcciones más resistentes, los "parabombs" que dejan caer cinco bombas muy efectivas contra aglomeraciones de unidades enemigas, y los "parachutes", un apoyo logístico de 5 hombres con metralleta, que pueden ser lanzados en cualquier parte del mapa, excepto en el mar, claro está. Sus tanques son mucho menos rápidos que los de su homólogo aliado, pero esto se contrarresta con una gran potencia de disparo y no menos efectivo blindaje. Son los soviéticos los que poseerán mas variedad de blindados, entre los que destacan las lanzaderas de misiles, el tanque pesado y los destructivos mamuts.

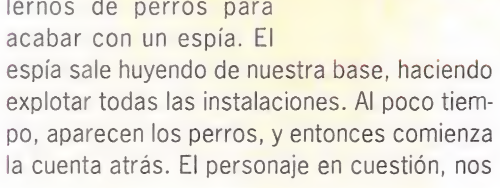
Con respecto a las edificaciones, lo más destacado es el "iron curtain", capaz de producir invulnerabilidad en cualquier unidad motorizada soviética. En cuanto a su sistema defensivo, destacar los "tesla coils" –el equivalente al cuerno del NOD– que dispara cargas eléctricas muy efectivas y siempre acertadas, y las torretas de fuego, que son ideales para la defensa ante un ataque de infantería. Reseñar, por último, los perros, considerados como auténticas fieras por la infantería aliada y los espías. Los únicos soldados de a pie que les pueden parar son los "minigunners", pero contra los demás, son efectivos 100 %.

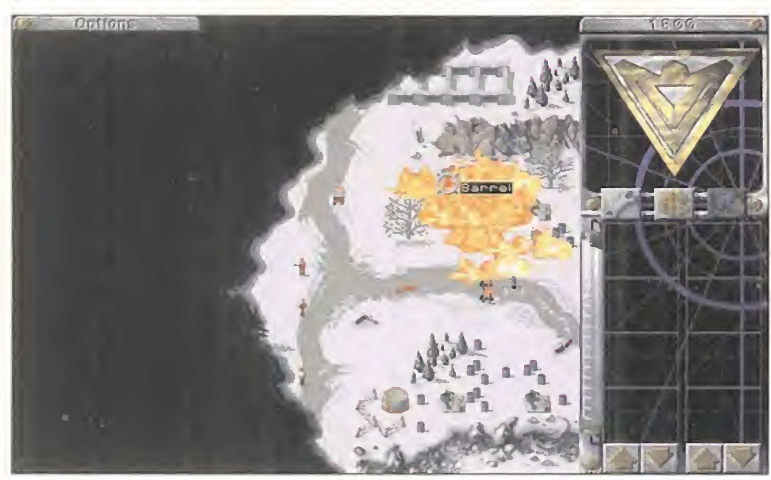
Su superioridad en tierra y aire es contrarrestada por el dominio de los aliados en la fuerza naval. Te va a ser muy difícil hundir no sólo a los cruceros, sino también a los destructores con tus frágiles submarinos. La batalla está servida. Cada potencia tiene sus ases en la manga, y juegues con el bando que juegues, siempre desearás jugar con el bando contrario

Los ejércitos de Stalin basan su poderío armamentístico en la fuerza aérea y en los blindados, aunque por ello son mucho más lentos que los del mando aliado

MISIÓN 3:

Ésta es una misión curiosa y bastante rápida, pero no por ello sencilla. Nuestro objetivo será valernos de perros para acabar con un espía. El espía sale huyendo de nuestra base, haciendo explotar todas las instalaciones. Al poco tiempo, aparecen los perros, y entonces comienza la cuenta atrás. El personaje en cuestión, nos saca una clara ventaja, y además está apoyado por torretas de fuego que hacen impensable si quiera el pasar delante de ellas sin antes haberlas destruido; pero ¿cómo?, pues encontrarás una casa en donde hay varios civiles y un soldado lanzacohetes. La estrategia a seguir es: ataca con tus perros a esos soldados que están en la casa, y entonces, podrás liberar a unos granaderos fieles a nuestra causa e ideal. Estos hombres mándalos hacia abajo, y que disparen a los barriles a través de las montañas que separan los dos caminos. La explosión de los barriles destruirá por completo la torreta, con lo cual, ya tendremos la posibilidad de seguir nuestro camino con los perros para atacar al espía. La persecución se hace en un laberinto sin fin en el que nos saldrán más soldados enemigos que deberían de ser aniquilados por nuestros hombres. Sigue al espía en todo momento, y si por casualidad no le ves, no olvides ir a rezar a la iglesia del poblado, aunque vete sólo con un hombre. Reserva los





El mando soviético se beneficia muchas veces de la proximidad de los edificios y unidades móviles a los barriles de combustible de los aliados.



Defender nuestra base de posibles incursiones de los espías del mando aliado es una de las premisas que hay que mantener en todo momento.



perros para el espía; habrá un momento en que le hayamos acorralado y entonces ya los perros se encargarán del resto. Los programadores de Westwood reflejan esa captura con imágenes de un fusilamiento.

MISIÓN 5:

En esta misión debemos primero capturar un radar para poder luego hacer una mini base donde podremos hacer una fábrica naval con el fin de hacer un desembarco en otra isla y destruir su base.

Al principio, los aliados atacan muchísimo, sobre todo con hombres, así que haz perros y defensas de fuego. Tienes que conquistar el radar, y la mejor forma de hacerlo es llevar una gran cantidad de tanques. Hay que tener mucho ojo con dejar muy próximas a la costa las unidades, ya que hay destructores que deambulan por sus proximidades. Una vez capturado el edificio, construye a su lado una fábrica naval y dedícate en seguida a hacer submarinos, ya que los destructores que se encuentran por la zona harán lo imposible para destruir esa estructura. Una vez que has asegurado el mar, haz los transportes para trasladar tropas de costa a costa, lleva muchos tanques y un camión fábrica, que te llegará a modo de refuerzo. En el momento del desembarco haz tu base y una refinería, y no descuides la zona por la que has desembarcado porque el enemigo es consciente de ello y te atacará por allí. Haz otra fábrica de tanques, ya que sino sería muy pesado el tener que transportar tanques de una isla a otra. Aquí no creas que ha terminado la misión; los aliados harán un ataque, esta vez con tanques, y es bastante difícil sacar la base adelante, pero si lo consigues, la victoria está prácticamente lograda; sólo quedaría arrasar su base con los blindados y todo tipo de unidades que quieras utilizar para este cometido.





Para abordar las bases del enemigo hay que ir fuertemente acorazados, como observáis.

MISIÓN 7:

Es una misión casi pareja a la número 11 de los aliados, es decir, una de tus instalaciones ha sido tomada por el enemigo y tienes que activar todos los centros de control y de defensa. Lo primero que tienes que hacer es estar muy atento al comienzo de la misión, ya que irán a por ti unos hombres que dispararán a unos barriles. Tus hombres están casi al lado de estos, así que sepáralos y coge el camino de la izquierda.

Una vez hecho, sigue para abajo todo lo que puedas, encontrando un grupo de más de 20 perros. No creas que son muchos, son prácticamente los justos como para terminar la misión. Utiliza tus perros para aniquilar a todo soldado aliado que se cruce en tu camino, y nunca utilices tus hombres, al fin y al cabo, para eso están los perros. Te encontrarás unos ingenieros que tendrás que protegerlos para que puedan desactivar 4 centros de control. Ten cuidado porque sólo disponemos para completar la misión de 30 minutos y el tiempo está muy justo. Si te has dado cuenta, hay un momento en que aparecen Tania y otros soldados enemigos. No se te ocurra atacarles, ya que una vez que hayas desactivado los centros de control con los ingenieros y actives las defensas, justo al lado de Tania saldrá una torreta de fuego que los aniquilará en unos instantes; en ese momento, ve directo a esa zona y habrás terminado el nivel. El nivel no requiere mucha dificultad hasta que se conozca casi a la perfección el mapa del edificio.

Probablemente, tendréis que repetir unas cuantas veces la misión, pero recuerda que son los perros los que tienes que utilizar y a los soldados en cuanto haya barriles a los que disparar.

MISIÓN 8:

Ésta es probablemente la misión en la que más tendremos que agudizar nuestro ingenio y estrategia. En el mapa se distinguen tres bases enemigas. La más cercana a nuestra base ►

Patas arriba

está cruzado un puente, pero es la menos fortificada y con menos instalaciones. Sin embargo, la más lejana, la que se encuentra en el lado más opuesto de nuestra base, es la principal de los aliados. En el comienzo de la misión apareceremos en nuestra base, con la camión fábrica y con determinadas estructuras ya construidas, como la fábrica naval y electricidad. Empieza a desarrollar tu base y construye algunos submarinos para que descubran la isla que contiene el mapa, pero no ataques, así no provocarás las iras del ordenador y no te atacarán. Fíjate en su base principal; las defensas están sobre todo a la entrada de la base, pero lo más recomendable será hacer un desembarco con un mínimo de 10 tanques por la zona de atrás, con lo cual les pillaremos de sorpresa y prácticamente destruirás su base.

Pero el kit de la cuestión será –¡cómo no!– los campos de mineral. Ésta vez lo pasaréis muy mal, ya que los aliados van a ir a por vuestros camiones, y los vais a tener que cubrir con vuestros tanques e infantería. Si en algún momento se acaba el campo de mineral, justo al norte de tu base hay un campo inmenso –ojo porque está plagado de minas– donde podrás llevar a tus camiones vía campo a través o desembarco. Recuerda siempre que en esta misión ya disponemos de paracaidistas, y si en alguna de tus tareas tanto de defensa como de ataque necesitas refuerzos, estos constituirán un apoyo logístico incalculable. Ten cuidado porque en esta misión tu base se encuentra justo al lado de la costa y el enemigo intentará atacar tus instalaciones con destructores, así que no vendría nada mal hacer un "tesla coil"al borde de la costa, sólo en caso de que se lancen en su ofensiva.

MISIÓN 9:

Esta misión es también de defensa, de mucha defensa. Incluso en el nivel fácil es muy difícil de salir adelante. El objetivo: evitar que un camión enemigo salga del mapa. Pero ya te adelantamos que eso será lo más fácil. Nada más empezar te están atacando tu base que queda prácticamente en ruinas. Afortunadamente, la posición de unos tanques y unos mamuts hacen que podamos salir adelante. Este es el nivel de los "tesla coils"; nosotros tuvimos que hacer un mínimo de tres, y cada uno de ellos tenía que estar rodeado por 3 antiaéreos, y es que los aliados lanzan un ataque impresionante de helicópteros contra estas estructuras. Su elevado precio bien merece la pena ser bien cubierto; pero no te descuides ni un momento porque a la vez que haces defensas y más defensas tendrás que hacer tanques y más tanques. Con respecto al campo de mineral, te recomendamos que tengas al menos dos refinerías y 4 camiones. El campo de mineral está debajo de la base, es un campo grande que no se nos acabará, pero debemos de tener cuidado porque también el enemigo suele desembarcar en esa zona. Supongo que ésta es una de las misiones más entretenidas y difíciles del juego, y una vez que hayáis aguantado el vendaval aliado, nos tocará a nosotros decir la última palabra. Pero que no se os olvide, lo que tenéis que hacer es evitar que ese camión aliado llegue a su destino. Para eso, lo que debes hacer es muchos tanques y cubrir todos los caminos y puentes que hay a lo largo del mapa, y en cuanto veas en el mapa que se mueve un punto azul, no dudes en ir a ver, bien puede ser nuestro objetivo. Garantizamos que esta misión muy poca gente la pasa a la primera por mucho que haya jugado a este juego, y es que como hemos dicho es una de las misiones más difíciles.







Los perros van a ser una de las unidades más importantes del ejército de Stalin, ya que tienen un olfato especial para identificar a los espías.

MISIÓN 10:
Esta misión es bastante complicada. Nuestro objetivo es conducir unos camiones al otro lado del mapa. Para ello, nos valemos de unos tanques de escolta y unos Yaks y Migs.
Hay que tener mucho cuidado porque los camiones seguirán al blindado que más se acerque a su destino. Utiliza tus Migs y tanques al comienzo porque los aliados empezarán atacando. En el momento en el que avances un poco, te encontrarás con una mini base enemiga. No vayas a atacarla con los aviones, ya que está fuertemente defendida con misiles Sam. Para ello, lo que deberéis de hacer es atacar con los tanques y en el momento en que destruyáis unos enemigos, dispondréis de refuerzos que constan de tres ingenieros, lo que te dará la oportunidad de capturar algunos edificios. Lo que va a ser imposible es tomar las barracas, ya que el ordenador la venderá justo antes de que la destruyas. Recuerda siempre que hay mucho enemigo y lo ideal será hacer grupos de ataque con los aviones de tal manera que sean los Yaks los que se encarguen de la infantería mientras que los Migs se encargan de las unidades motorizadas.
En algún momento de la misión te encontrarás con destructores, atácalos, ya que si te dispones a huir, podrán eliminar tus camiones. El último obstáculo serán unos soldados de infantería que en ningún momento supondrán un contratiempo en la misión. Bueno es saber que te dan unos 5.000 créditos en dinero para que en el caso de que te destruyan algún avión puedas reconstruirlo. Recuerda que ésta es una de las misiones en las que hay que cumplir los objetivos en un tiempo predeterminado por el ordenador.

CONCLUSIÓN
La clave de la victoria, en la mayoría de las misiones, está en los campos de mineral, así que dedícate a defenderlos, porque sin dinero no podrás construir ni defensas ni ataque.
Recuerda en todo momento los objetivos de la misión. Con este artículo hemos querido echaros una mano en determinadas misiones que sin ser las más complicadas, son ideales para describir ciertos trucos imprescindibles para acabar la última misión, que es nuestro objetivo. Resulta casi un "pecado" comentaros las claves la última misión como juego de estrategia que es. Con la recopilación de los trucos de cada misión, llegaréis sin problemas a acabar con el enemigo.

G.P.T.

MANIACOS DEL CALABOZO

Seguro que muchas veces os habéis preguntado la razón de que febrero, el mes que ahora comienza, tenga tan sólo 28 días –29 en años bisiestos–. Hay que ver: los demás tienen 30 ó 31, y llega febrero y se da la nota. Como os imagináis, yo, Ferhergón, tengo la respuesta a este enigma.

Como también la tengo para todos los que os detengan en vuestras aventuras. Dado que la planteada es una pregunta menor al lado de tan acuciantes problemas, no perderé más tiempo en ella.

El menú de aventuras a nuestra disposición es ciertamente goloso. Sin embargo, hay dos platos que, en mi repentina función de cheff, me voy a permitir recomendaros. Uno está fresco, recién salido del horno: «Wizardry Gold», versión remozada de «Wizardry VII: Crusaders del Dark Savant», y nos lleva al mundo de Lost Guardia, en que nos aguardan sorpresas variopintas. El otro es ya añejo, con el sabor que va dando el tiempo: «Anvil of Dawn», para viajeros y amantes de la aventura épica y contra toda esperanza.

Quien ya haya paladeado estos manjares, puede dedicarse a otras exquisiteces, algunas de ellas a muy buen precio, como lo será pronto «Dungeon Master II». Otros platos clásicos, si bien no tan económicos, lo constituyen «Stonekeep» y «Daggerfall».

Una mirada al horizonte nos hace contemplar con esperanza al llamativo «Dungeon Keeper». Por cierto, ¿a que no os imaginábais que está hecho en homenaje a mí, al mismísimo Ferhergón?, ¿acaso no soy yo el guardián de nuestro calabozo? Esta última frase no hay que tomarla al pie de la letra.

Lo que sí es cierto de que va siendo hora de que cojáis vuestro turno en esta reunión. Os lo cedo gustoso.

OTROS MANIACOS

Empezaremos por un juego que se prodiga poco en nuestras reuniones: se trata de **«Entomorph»**, que como seguro que la mayoría no sabe, se desarrolla en el mundo de Aden. En él, hemos de hacer frente a una pretendida plaga de insectos, cuyas repercusiones vamos descubriendo durante el desarrollo de la historia, que eventualmente nos llevará a ciertos extremos algo desagradables.

Pues bien, de tal aventura habla Ignacio Segura, de Zaragoza, valiéndose de ese medio tan "modelno" que resulta el correo electrónico vía Internet. José Ignacio lleva ya buena parte de escabechina: ha acabado con la reina de las abejas, la de las hormigas y con la de las libélulas, que supongo es a la que se refiere con "la que estaba en un palacio de nobles". Además, ha destruido la factoría de néctar y liberado al "cheesda" moribundo, a cuya raza ha entregado el libro del conocimiento. El problema es que no sabe continuar. Y, claro, se ha acordado de nosotros.

Todas sus preguntas se pueden resumir en una, la primera: ¿cómo entrar al palacio del rey? Y a ella le dedicaremos nuestra atención. Si hablas con el centinela, te informará de que el acceso sólo se te facilitará si traes órdenes de Cirrae. El citado sujeto está en lo que llamas factoría de nectar –es un santuario–. Por tanto, lo único que has de hacer es, tras destruirla, volver al centinela y decirle aquello que desea oír: que te envía Cirrae. Por cierto, no cantes victoria, que aún te queda tela.

Pese a todo, no está nada mal para un maniaco novato, ya que confiesa que «Entomorph» es su primer JDR. Coherentemente, a él van sus seis puntos, ya que le "está gustando mucho". Enhorabuena, Ignacio: el que sólo hayas jugado a un JDR tiene la ventaja de que te quedan muchos por disfrutar.

Al contrario que el recién tratado, **«Anvil of Dawn»** está adquiriendo paulatinamente el rango de habitual en nuestra sección; lleva unos cuantos meses sin perdonar presencia. Y no va a ser esta ocasión diferente, que ya de eso se encarga Daniel Jaravta, de Pamplona (Navarra). Además, Daniel afirma que el citado JDR supuso un "drástico cambio" en sus preferencias, cuando lo vio comentado en un número reciente. Está embarcado en esta aventura, a la vez que en la de «Lands of Lore».

CALABOZO Lista

Febrero no va a suponer ninguna revolución en la lista, aunque se empieza a apuntar una sutil variación en las preferencias de los maniacos, que, si no me equivoco, no tardará en materilizarse en nuestra lista. «Anvil of Dawn» se consolida; los votos de «Wizardry Gold» comienzan a llegar, y «Dungeon Master II» va a publicarse a precio bajo. Mientras se consuma la amenaza, «Lands of Lore» contempla encaramado en su trono, flanqueado por los habituales «Ultima». El quinto en discordia vuelve a ser «Shadowlands», inesperado visitante.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Ultima VIII: The Black Gate
3• Ultima VII: The Serpent Isle
4• Anvil of Dawn
5• Shadowlands





Nota *importante*

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre
MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

En «Anvil of Dawn», nuestro reciente amigo ha llegado a la montaña homónima, y penetrado en su interior. Lo malo es que tal lugar está poblado de unos molestos muros invisibles que hacen su travesía algo onerosa. Me temo que te espera una exploración minuciosa de la incómoda sala, a fin de hallar el cáliz de plata de que hablas. Una pista tan sólo: hay una serie de sensores en el suelo que alteran la estructura de las paredes, permitiendo nuevos accesos al dar con la combinación adecuada. Utiliza objetos para dejarlos presionados... y a probar. No te preocupes, no es muy complicado.

Respecto a la pregunta que realizas sobre «Lands of Lore», tienes razón, es todo un trabalenguas y me temo que no la entiendo. Sí, tienes razón, es un juego bastante más difícil que «Anvil of Dawn», pero bastante menos que los que te voy a recomendar a petición tuya: «Wizardry Gold», como reciente, y «Shadowlands» o «Dark Heart of Uukrul», como clásicos. Los puntos de Daniel se equi-reparten entre «Lands of Lore» y «Anvil of Dawn».

Miguel Patano, de Madrid, nos va a hablar del mismo **«Lands of Lore»**. Pese a su inicial reticencia, el hecho de que la mala verrugosa le haya impedido continuar el bonito paseo por el bosque, le ha forzado a entrar en las lúgubres minas Urbish. Así de animado se expresa Miguel para hacernos ver su situación. Una vez allí, y tras dar buena cuenta de la babosa gigante –utilizando una calavera verde–, ha alcanzado un lugar en que se atasca. De ahí que nos dirija la palabra. De su lacónica descripción no se deduce mucho; sería bueno que reseñaras en qué nivel está la puerta de dos cerraduras a que te refieres. Supondré que es la del cuarto piso: necesitas dos llaves, una te la dará el fantasma de Orin, y la otra la consigues en el tercer nivel. En cuanto a la puerta de una cerradura, si no me das más datos...

La rara pieza a que te refieres, parece inferirse que la has encontrado en el cuarto piso; en ese caso, es efectivamente la de la máquina: aprende a colocarla. Tras hacer funcionar la máquina, se despejarán tus dudas sobre la escalera llena de agua.

Cierra el turno con la más fácil: "¿por qué me tienen que gustar los juegos de rol?". Fácil, tío, porque eres un ser de una inteligencia superior y una rara sensibilidad. ¿A que todos somos así en esta caverna? Ah, y «Dungeon Master» sí ha salido para PC, mas no en España; parece coincidir con el juego cuya descripción realizas. Los puntos de votación se dirigen enteramente a nuestro viejo clásico «Shadowlands».

E, incasable, prosigue Miguel recomendando los libros de la trilogía del Elfo Óscuro, de R.A. Salvatore, que según su opinión deja pequeña a las de Dragonlance. Hala, Miguel, bonito, siéntate en tu sitio y reposa.

Vamos ahora con José Juan Doblas, al que le informo de que ni antigüedad ni medio de comunicación, le dan derecho a no informarnos de su procedencia. Respecto a su veteranía baste decir que conoció el número 1 de Microhobby, revista sobre el ZX Spectrum, pionera de nuestra editorial. Con este dato, a nadie ha de extrañar el extenso currículo de J.J., con los «Eye of the Beholder», los «Ultima VII», «Ultima Underworld» y algún otro JDR concluido. Por si fuera poco, es un aventurero múltiple, que trasiega sus reales simultáneamente en «Pagan», «StoneKeep» y «Dungeon Master II».

No obstante, sus problemas se refieren únicamente a **«Stone Keep»**. Vamos con ellos. El "lanza-piedras" te lo fabrica Dombur a partir de tres extraños artefactos que encontrarás en los Feeding Grounds; al ingenioso enano lo podrás encontrar en sus estancias de la fortaleza. Respecto a la reina de las hadas, es tímida por naturaleza. Y también por naturaleza la podrás invocar. La tradición dice que para invocar a un hada has de ofrecerle rosas y dar dos vueltas alrededor de una columna. Pues haz lo propio con las flores "Primrose": coloca una frente al portal de la reina, y da dos vueltas en torno al pilar que queda en el centro de la sala. Así conseguirás la tan deseada audiencia. Los puntos de José Juan van al nunca bien ponderado «Lands of Lore», "posiblemente el mejor JDR que ha visto".

Siendo este momento tan inoportuno como cualquier otro para proceder a la disolución, hagámoslo ya, no prolonguemos nuestra agonía. Ya es inevitable: Miguel Induráin se ha retirado del ciclismo. Todo termina alguna vez...¿todo? No: el próximo mes, más.

Ferhergón

NEXUS XXI

¿Sabes, querido amigo Nexus?, –me decía el compañero de trabajo de la fábrica de derivados genéticos, mientras devoraba con apetito feroz una de esas hamburguesas (¿made in Taiwan?), que tanto le gustaban para el desayuno–.
–Estoy seguro de que Einstein y Asimov lo llevan bastante bien, en su lejano "destino de asignación". –¿A qué te refieres?, –pregunté extrañado, a la vez que introducía un par de píldoras de "Coke" micronizado en mi vaso de agua destilada–. –Ya sabes, –prosiguió–, me refiero a esos comentarios que hace algunos días deambulan por las plantas 2 y 3 del "Complejo de Élite de Bio-Astrofísica". ¿Acaso no ha llegado hasta tus oídos ningún rumor al respecto?
Moví la cabeza de izquierda a derecha. El líquido destilado del vaso empezaba a teñirse de oscuro, y en su interior, las dos pasas danzaban, rodeadas de una intensa "coreografía de burbujas" de color crema. –¿Cómo que no has oído nada?, –me replicó algo enfadado–; ¿Te estás burlando de mí o qué? –Lo siento, pero no. No sé de qué me hablas en absoluto, –le contesté tranquilo–. He pasado dos semanas trabajando de noche, encerrado en el "bloque criogénico". Apenas sí he tenido tiempo para descansar. Me quedaba en los aposentos del bloque, y solo salía para las comidas–. Sirius, que era el nombre de mi compañero del nuevo turno de trabajo de las mañanas, me miró durante unos segundos sin parpadear. Por la comisura de su labio inferior, resbalaba lentamente el sintético "ketchup rojo" de la hamburguesa, y me recordó una instantánea de aquellas películas del viejo western, donde después de un duelo con puños, alguien terminaba con el labio partido y sangrando.
–¡Caramba!, Te gusta ganar pasta ¿eh?, –me dijo con tono pícaro, –¿Es que te vas a comprar un perro San Bernardo de esos de verdad, o algún otro animal de compañía de esa cadena de tiendas-criadero "Real Pets" tan caras? –No, –le contesté–. Ya tengo un perro de verdad, como tú dices. Es que..., la última chica-humana con la que vivía desde hacía cuatro años... se largó de casa, sin despedirse y no la he vuelto a ver, –dije–. Pensé quesería buena idea quedarme a trabajar por las noches, tal vez así me ayudaría a olvidar..., –continué–. Lo siento de veras –respondió Sirius, limpiándose la boca con una servilleta–. No sabía que a los "replicantes" os diera tan fuerte eso de "lo sentimental".
–Como te decía, –continuó–, los físicos de Bloque "Élite", ayudados por algunos expertos en comunicaciones interestelares, creen haber descubierto indicios de "energía inteligente" acumulada en algunos sectores del multiuniverso. Por lo visto, mientras exploraban una nueva galaxia, sus mega-terminales recibieron fuertes ondas de energía provenientes del exterior, que fueron decodificadas, y que contenían..., ¡agárrate Nexus!, –siguió Sirius con un elevado misterio en sus palabras–, ...¡datos de los tres escritos que Albert Einstein publicó en 1.905: el de la "Teoría de la Relatividad Restringida", el de la existencia real de los átomos –el movimiento "browniano"–, y el que fue la prueba de la "naturaleza corpuscular de la luz"! –Ahora su rostro, denotaba una creciente exaltación–. También recibieron, de la misma fuente emisora de flujo-energético, ¡parte de las obras de Asimov: trozos de su ciclo "Fundación", y contenidos de "Yo, Robot" y otros trozos de sus novelas de ciencia-ficción!, ¿Qué te parece?
–Eso no puede ser cierto–, respondí, y eché un trago del vaso que ya contenía esa bebida refrescante de "Cola" que tanto me gustaba. Sirius, ofuscado al ver mi reacción incrédula, me agarró del brazo fuertemente, provocando la caída de mi vaso encima de sus pantalones de faena. –¡Te lo prometo Nexus, todo lo que contado es cierto!, –continuó eufórico–. Tengo una amiga en ese bloque que es secretaria de uno de los "jefazos" del sector 3. Me confirmó los rumores–.
Le miré fijamente a los ojos, y permanecí pensativo durante algunos instantes. Luego, en silencio, saqué un pañuelo del bolsillo del "mono-amarillo", todos los androides llevábamos uno de igual color, y se lo ofrecí para que se limpiase. –¿Sabes lo que significa eso?, –le dije. Él respondió afirmativamente con la cabeza–. Entonces era cierto, –continué–; eso demostraría que hay algo después de la muerte, que la energía de cada uno se dirige a un "destino asignado", y que se conserva el mismo nivel de consciencia que tuvo el individuo de por vida. –Sí, –respondió él–. Recuerdo que de pequeño, en el colegio, nos contaban que cuando una persona moría, la energía de su cuerpo se unía a la naturaleza, a la energía de un árbol, un animal o una piedra. También decían que algunas personas se transformaban en estrellas, o en ángeles, y que siempre nos vigilaban para guiarnos. –Sí, –le dije–. Yo también conozco esas historias, pero quizá porque soy "un replicante", una creación de un "ingeniero genético", nunca quise saber más. Y ahora esto..., cambiaría mucho mi forma de pensar.
–¿Sabes?, –añadió Sirius–, creo que Zeus está detrás de todo. Que juega con todos nosotros como si estuviese echando una partida al "Populous", ¿conociste aquel videojuego de ordenador? –Sí, aún lo conservo en mi antigua consola portátil, –añadí–. –Tal vez Zeus elige a los genios, como Einstein y Asimov, para modificar su estrategia de juego, –continuó–. Tal vez por eso, siempre nos presenta nuevos desafíos. –Puede ser, –dije meditando–. De todas formas, y si es así, creo que se pasa un poco. Él siempre lleva ventaja, y siempre juega con blancas. Por eso será el programador ¿no crees?

ZEUS NUNCA DUERME

Rafael Rueda

TACTCOM, título **nobiliario**



EF2000 EVOLUTION

De nuevo el «EF2000» es la estrella de esta sección. Acaba de salir al mercado «EF2000 Evolution», una versión del «EF2000» original que además de incorporar todos los remiendos –hasta la versión 2.4–, nos pone en nuestras manos uno de los mejores editores de misiones que existen en el mercado, con tanta o más calidad que el editor de misiones y campañas del ya veterano «Tornado».

DID
Disponible: **PC CD (DOS)**
SIMULADOR

El «EF2000 Evolution» es mucho más que el juego original, es prácticamente un simulador de combate nuevo. Toda esta revolución se debe al TACTCOM, un programa que incluye un editor de misiones y campañas en un juego donde este detalle se echaba mucho de menos.
Antes de adelantar acontecimientos vamos por partes, pues las novedades y las mejoras son muchas y muy variadas.

YA NO VUELA SOLO

Esta nueva incorporación nos deja crear misiones sueltas para combates aéreos. Sus posibilidades son muy variadas, ya que nos deja elegir el número de aviones que queremos que nos acompañen, así como el de aviones enemigos. También tenemos que definir la altitud, el tiempo y la posición con respecto al enemigo. Pero lo más destacable de este aspecto es que ahora podremos incluir en estas misiones los aviones que se nos antojen. Nosotros sólo podremos volar en el EF2000, pero podremos ►



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



tener como enemigos desde un Harrier o un Tornado hasta un F22, F18, F14, el JASS Grippen, etc., y por supuesto también dispondremos de un buen número de aviones rusos para atizarnos con ellos. Con este editor podremos demostrar nuestra habilidad como pilotos de caza aéreo, y plantear los combates más intensos y emocionantes nunca vistos. Si además forzamos estas misiones a volar sólo con el cañón como arma principal, conseguiremos que nuestra destreza de pilotos aumente.

EL EDITOR, TODO UN LUJO

Lo más destacable del «EF2000 Evolution» es el soberbio editor de misiones en el modo de campaña. No sólo podremos variar el armamento de nuestro avión, o los puntos de rumbo, sino que podremos prescindir de las misiones que el WARGEN crea, y hacer las nuestras propias.

Los objetivos a elegir son variados; podremos atacar aeródromos, industrias, puertos de mar, barcos, plataformas petrolíferas, enlaces de comunicaciones, embalses, así como por supuesto organizar misiones de interceptación de aviones enemigos, y eliminar sus cisternas volantes o sus AWACS. Pero el detalle aún es mayor puesto que dentro de un objetivo en concreto, por ejemplo un aeródromo, podremos elegir diversos blancos, es decir tendremos la posibilidad de decidir si atacamos la torre de control, o los hangares, o la pista de despegue.

Por otro lado, también tendremos que definir la base aérea de la que despegamos, buscando aquella que tenga aviones disponibles para participar en la misión. Decimos esto porque este editor nos da la oportunidad de que elijamos los aviones que queremos que nos acompañen, clasificándolos en cuatro grupos:

•1.- **STRIKE 1:** estos somos nosotros con nuestro EF2000, pero podemos hacernos acompañar de unos hombres ala para que ataquen con nosotros, y repartirse diversos blancos dentro del objetivo.

•2.- **STRIKE 2:** nos da la oportunidad de hacernos acompañar por otro grupo de ataque a suelo compuesto por otra escuadrilla diferente a la que también se le pueden asignar distintos objetivos.







•3.- **WILD WEASEL:** nos da la oportunidad de hacernos acompañar por aviones que se encarguen de eliminar las baterías antiaéreas de misiles SAM y AAA, limpiándonos así el terreno.

•4.- **ESCOLTA:** nos dejará elegir los aviones que nos hagan de escolta aérea para defendernos de los cazas de intercepción enemigos.

Dentro de estos cuatro grupos podremos elegir el tipo de avión de cada uno. Es decir, nosotros no tenemos más remedio que volar con un EF 2000, pero los demás grupos pueden estar compuestos por distintos aviones, por ejemplo F14, o f18, o bien Tornados, e incluso F117 o Harriers. De esta forma podremos componer grupos de vuelo que se complementen entre sí y cada uno con un cometido muy específico.

Hay que tener en cuenta que dependiendo de la base aérea que elijamos como punto de partida, dispondremos de más o menos aviones.

Una configuración bastante aceptable y que garantiza un alto porcentaje de éxito sería dos grupos de STRIKE compuestos por dos EF 2000 cada uno, dos Tornados como WILD WEASEL, y unos cuatro aviones de escolta que bien pueden ser o F22, F15, F14...

Otra mejora en la campaña es que podremos seleccionar el nivel de dificultad entre diez grados distintos, así como si queremos que nuestras acciones influyan en el desarrollo de la campaña directamente o bien sean englobadas dentro de todas las acciones realizadas por el ordenador.

También estaremos informados constantemente de la evolución del conflicto cada vez que terminemos una misión, pudiendo saber el índice de éxito de todas las misiones de los aliados y de los rusos, así como los balances de pérdidas y conquistas de cada bando. Además, obtendremos la información de cómo ha resultado finalmente la misión, con los detalles de cada componente del grupo de aviones, y sus porcentajes de éxito.

«EF2000 Evolution» presenta el editor de misiones, dentro del modo de campaña, más completo que se ha visto hasta ahora, igualándose al ya mítico «Tornado»

¡AÚN HAY MÁS!

No sólo el editor de misiones es la gran mejora del «EF2000 Evolution». El aspecto gráfico y el de sonido también han mejorado considerablemente. La calidad de representación del terreno ha aumentado incluyéndose también los objetos que lo componen y los aviones que participan en los combates. Podremos ver los paracaídas de los pilotos de otros aviones derribados... ¡si han podido saltar!, y si nuestra conciencia nos deja, podremos abatirlos... Además, el ratio de movimiento de gráficos es más fluido y los tiempos de carga se han reducido. Algunos detalles del cockpit han sido mejorados, así como las prestaciones del radar, del DASS y del JITDS se han aumentado. Las comunicaciones son más variadas, si bien las que nosotros podemos enviar siguen siendo las mismas, pero las que recibimos han mejorado y hay más diversidad. El modo de vuelo se ha refinado, notándose hora la diferencia en ➤



Flaps arriba Flaps abajo

Bases para ganar la campaña con el EF2000

Lo primero que quiero dejaros claro es que sólo pilotando muy bien y llevando a cabo con éxito las misiones hay posibilidades de ganar la campaña. Sí, como lo veis, sólo posibilidades, porque no consiste en acabar todas las misiones que hagamos con éxito si éstas son sólo misiones de reconocimiento. Para ganar la guerra hay que mojarse y arriesgarse. Está claro que las misiones de ataque a objetivos terrestres son las más completas y divertidas, pero una guerra no sólo se basa en eso. Si sólo nos curramos este tipo de misiones, no llegaremos a ningún lado. Esto es extensivo para todas las demás variantes de misiones.

Ahora que con el «EF2000 Evolution» podemos definir nosotros mismos las misiones, las posibilidades de ganar la campaña son mayores cuanto mejores estrategas seamos.

Lo primero que debemos hacer es estudiar el paquete de misiones que genera el WARGEN por sí solo. Una vez veamos qué objetivos son los asignados, editamos una misión con ese mismo objetivo. Pero en este caso podremos volar una misión más completa y compensada, ya que dispondremos de las escoltas y de los aviones WW y de otro grupo de ataque independiente del nuestro. Si la misión la planificamos con coherencia, el porcentaje de éxito será alto. Nuestra destreza como pilotos es importante, pero aún siendo derribados todavía podemos conseguir que la misión sea positiva. Lo que debemos hacer es que el objetivo sea común de varios aviones, y las escoltas cumplan bien su acometido.

Cuando digo que hay que ser ecuánimes con las misiones, quiere decir que hay que volar de todo. Si queremos ser incisivos contra los rusos no hay más remedio que atizar bien alto de vez en cuando. También sé que las misiones de intercepción y de reconocimiento son pesadas, y a veces aburridas –en la realidad llegan a durar cuatro horas–, pero de vez en cuando tenemos que volar alguna para asegurar la supremacía aérea de la zona. Tened en cuenta que nuestra misión es la que más peso tiene en la campaña, y según se cumpla, las demás misiones generadas por el simulador se comportarán con cierta equivalencia. Es decir, si dejamos de volar misiones de escolta, el WARGEN considera muchas de estas misiones como fracasos. Si por el contrario, cumplimos correctamente con esa misión de escolta tan aburrida, las que el simulador cree por su cuenta terminarán casi siempre bien.

Un truco para pasar más rápidamente las misiones largas y tediosas es usar las teclas MAY-S. Durante el vuelo nos adelantarán 30 minutos cada vez que sean pulsadas. Recomiendo que cada vez que sean usadas, se revise toda la situación de la misión, se estudie si hay enemigos y por dónde vienen, y miremos todos los sistemas del avión.

Ganar una campaña en el «EF2000» nunca ha sido fácil, y tampoco lo es ahora. Pero sí está bastante claro que con el «EF2000 Evolution» y el editor de misiones por lo menos las posibilidades han aumentado, aunque sigue siendo difícil... muy difícil.

Hay que tener en cuenta que los enemigos se han hecho más inteligentes y hábiles en el combate, además de tener un sistema de IA más potente. ¡Aparecerán por cualquier lado! Hasta el mes que viene.

la carga a la hora de volar, así como la calidad de los wingman ha sido incrementada, pudiendo tomar ellos decisiones por sí solos.
También las prestaciones del HUD han aumentado, teniendo ahora presente el indicador del ECM, y también dispone de una "X" flotante que nos marca el objetivo seleccionado en el radar aunque no lo tengamos enfrente de nosotros.
La información de los misiles enemigos es aún más extensa, incluyéndose la alarma de que un radar nos ha cazado, y de si el misil que nos amenaza es de seguimiento por radar, o bien calórico. Esto es importante pues la manera de actuar frente a cada uno es bastante diferente.

UN CINE EN CASA

El «EF2000 Evolution» también incorpora un nuevo sistema de vistas externas llamado SMART VIEW. Este nuevo sistema de cámara externa nos deja viajar de avión en avión, y de objetivo en objetivo, para así poder identificar nuestros blancos, y qué aviones nos van a poner las cosas difíciles. Con la combinación MAYÚSCULAS-V podremos entrar en este detalle, pudiendo elegir entre ver los aviones totales que participan en la misión, o bien los aliados, o sólo los enemigos, teniendo información de qué tipo de avión es, cuál es su función en ese momento, y qué objetivo tienen. Con este sistema podremos ver sus evoluciones en el aire, disfrutando así de una magnífica película de un combate aéreo entre nuestras escoltas y los interceptores rusos, por ejemplo.

El modo de campaña ha sido remozado con contundencia dando una mayor jugabilidad y seriedad al programa

Es más, si somos derribados en el transcurso de la misión, el juego nos preguntará si queremos terminar o si queremos continuar. Si elegimos la segunda opción, evidentemente nosotros no estaremos volando, pero el SMART VIEW se activará automáticamente y podremos seguir las evoluciones de la misión como si se tratase de una película de acción. Es espectacular ver las evoluciones de los aviones, de sus movimientos y de cómo se desarrolla un auténtico combate a cara de perro entre un F22 y un Su-35.

EL REY... SIN DISCUSIÓN

Aún no salimos de nuestro asombro. Este juego ha vuelto a dejarnos con la boca abierta porque realmente los chicos de DID han hecho toda una proeza técnica y han conseguido dar una nueva dimensión al «EF2000».
Si originalmente este simulador era bueno –sino el mejor–, ahora tenemos muy claro que no tiene rival. Ni el «F22» de Novalogic con sus aplastantes gráficos, ni «Back to Baghdad» con su hiperfiel modelo de vuelo, tampoco «ATF» a pesar de la sólida base que lo compone. ¡Ninguno!, no hay ningún simulador de combate aéreo en el mercado que pueda hacer sombra a «EF2000 Evolution», y mucho van a tener que trabajar las demás casas para desarrollar algo de la calidad de este simulador.
Señores, el listón ha subido muy alto, la competición continúa...

G. "SHARKY" C.









NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

SCREAMER 2

PC CD



En el menú principal, señalar –no seleccionar– la opción **ARCADE**. A continuación teclead **TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR.** Pulsar luego **ENTER, y ESC** para hacer aparecer los cuatro coches ocultos. Si después tecleamos **MRTRK**, pulsamos **ENTER** y luego **ESC**, aparecen disponibles todos los circuitos, incluyendo el oculto. Podemos repetir este proceso para todas las modalidades de juego –championship, time attack, etc.–.

WAR WIND

PC CD

Dos códigos para este excelente juego de estrategia.

!GOLDEN BOY: Aumenta el dinero a 5000
!THE SUN ALSO RISES: Muestra todo el mapa.





TIME COMMANDO

PC CD

Una pequeña ayuda para este atractivo arcade 3D. Los siguientes password son válidos en el nivel **NORMAL** de dificultad.

IMPERIO ROMANO: QJSLVABL
MEDIEVO JAPONÉS: KAYAGEAF
MEDIEVO EUROPEO: MZFSPQDD
ÉPOCA DE LOS CONQUISTADORES: AVMJFGGU
OESTE: EVBSVTCV
GUERRAS ACTUALES: YLHHGXBO
FUTURO: ALPYPJFO
EL LÍMITE DEL TIEMPO: YBULVABN





DESTRUCTION DERBY 2

PC CD



Para selccionar cualquiera de los siete circuitos y 4 "bowls" existentes sin ganar una sola carrera, haced los siguiente: Seleccionad comenzar una nueva temporada de competición. Cuando se pregunte el nombre, teclear **MACSRpOO** –es importante el cuidar las mayúsculas y minúsculas–. Seleccionar "end". Ahora, si abandonamos la temporada y vamos al modo de práctica, podremos selccionar cualquier circuito sin mayores dificultades.

ALIEN TRILOGY

PC CD

Tras el completo repaso que dimos al juego el mes pasado, unos códigos que vendrán de maravilla, si tenéis alguna dificultad. Hay que teclear los códigos, letra a letra, una vez en el juego.
COMEANDHAVEAGO: Todas las armas.
IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH: Armamento infinito y todas las armas.
NADIAPOPOVxx: Donde xx es el número del nivel al que queremos ir. El límite está entre 01 y 34.

GENE WARS

PC CD



Para usar los siguientes trucos, hay que teclear antes **SALMONAXE** durante el juego. Después, basta con pulsar la tecla correspondiente para activar el truco.
W: Para ganar automáticamente la misión en que estemos.
L: Hace que aparezcan los monolitos. Podemos aumentar, así, los niveles de los especialistas y diversas especies, en un santiamén.
C: Da acceso a todas las especies e híbridos posibles.
T: Convierte todas las estructuras en translúcidas.
D: Ofrece las estadísticas en memoria.

Canciones desnudas

MERCEDES FERRER



Desnudas son las nuevas-viejas canciones que conforman el nuevo álbum de Mercedes Ferrer, «Generaciones». Desnudas porque en ellas hay escasos artificios y mucha simplicidad; espejo sin abalorios donde la expresividad de la imagen, la comunicación, depende de la fuerza de unos temas y una interpretación sin lujos ni artificios.
Mercedes Ferrer comenzó su andadura artística a mediados de los ochenta con álbumes como «Entre Mi Sombra y Yo» o el imprescindible «Tengo Todas las Calles». Tras un periodo de silencio, regresaría en 1.991 con «Imán», al que seguiría tres años después «Tiempo Futuro», hasta ahora su obra más comercial.
En «Generaciones» la cantautora ofrece una nueva visión de algunas de sus viejas canciones –«Tengo Todas las Calles», «Tela de Araña», «Lou Salomé», «El Árbol de la Magia»– y presenta otras nuevas, entre las que se encuentran dos compuestas junto a Pedro Guerra.

¡Viva la marcha!

SKA-P



En la música de Ska-P lo que importa es la marcha y la diversión, por encima de unas letras que no huyen del compromiso, la ironía y la denuncia social. El grupo de chavales del madrileño barrio de Vallekas –los puristas de la Academia que sustituyan la k por la c, los demás seguiremos sin hacerles caso–, que se atreven con cualquier cosa que suene a hip hop, hardcore, ska, punk o rock and roll.
Unos tipos que no quieren ser ejecutivos de una multinacional y que reivindican con mucho orgullo sus orígenes proletarios –¡por fin te encuentras con alguien sensato!–. Unos músicos que acaban de ver editado su segundo álbum, «El Vals del Obrero», y que tienen sentido del humor –por algo ellos nunca utilizaron la gomina de Mario Conde–. Unos jóvenes que no aspiran a salir en un programa de Navidad –su salud y sus seguidores se lo agradecerán–.

Cómo liberar "por las bravas" a un hijo secuestrado

RESCATE





Los secuestradores del hijo de Tom Mullen –Mel Gibson, en la película–, un especialista en negociaciones difíciles para la compañía aérea que le paga, no pudieron imaginar la reacción de éste: salir por televisión ofreciendo una recompensa por sus cuellos en vez de pagar el rescate exigido. Ni siquiera su angustiada mujer –René Russo– es capaz de hacerle entrar en razón. La tensión está servida en «Rescate», filme dirigido por el convencional realizador Ron Howard –«Apolo 13», «Llamaradas», «¡Dulce Hogar... a Veces!»–.
Ya en 1.956 Alex Segal había dirigido una película protagonizada por Glenn Ford con el mismo título y argumento. El parecido entre ambas termina ahí. Mientras en el largometraje antiguo primaban los elementos dramáticos y el análisis de las relaciones entre los secuestradores y entre sus víctimas, en la peli del brutote de Mel Gibson se realzan las escenas de acción y de violencia. De cualquier forma, y justo es reconocerlo en contraposición a otras películas del género donde el guión se limita a proponer una excusa para tiros, peleas y explosiones varias; en «Rescate» hay un intento serio por dibujar personalidades a sus protagonistas, pese a que resulten esquemáticas y maniqueas.

Musical al estilo de Hollywood

EVITA



La peli del Banderas y la Madonna, «Evita», es un musical al estilo de los que montaba esa vieja fábrica de sueños llamada Hollywood. Los puristas epatados por los zapateados de Fred Astaire o las brillantes coreografías de sirenas nadando bajo el agua, pueden poner el grito en el cielo; pero aparte de la sustitución de los tonos sepias del blanco y negro por el colorín, la filosofía que inspira unos y otros filmes es la misma.
Para empezar, la historia: tan irreal, en cualquier caso, como un pingüino vendiendo paraguas en la Gran Vía de Madrid. Quien busque lecciones escolares ni las encontró en los musicales de la Metro, ni las hallará en este cuento de hadas de biografía falsificada. Entonces y ahora se potencia en la música el gusto fácil del espectador y el virtuosismo por encima de la creatividad o el riesgo. ¿La promoción? Apabullante, incluida la explotación de las dificultades del rodaje, el morbo que destila la pareja del latino ardiente y la sex-symbol de vida disoluta o los millones de dólares en publicidad que se reparten entre los medios de comunicación. ¿De verdad hay tanta diferencia entre los fotogramas reproducidos por las revistas de ayer y de hoy?

Nostalgia colonial

LEJOS DE ÁFRICA

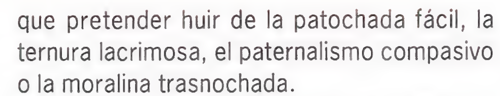




El film «Lejos de África» lo es de amistad entre dos niñas que crecen hasta ser mujeres, una de piel blanca y otra de piel negra, y de unos tiempos pasados –los del gran colonialismo español en el norte de África, los del franquismo en Guinea–.
Aventuras intimistas y cotidianas donde se mezclan el catolicismo y la magia negra, la ternura, las diferencias raciales y culturales, el ocaso de unas sociedades y de su leyenda, la injusticia y los prejuicios.
Dirigida por Cecilia Bartolomé, «Lejos de África» cuenta con un reparto en el que se mezclan actores que ya son veteranos en estas lindes, como Xabier Elorriaga e Isabel Mestres, con jóvenes promesas –al menos eso es lo que parece–, como son la simpática Alicia Bogo, Yanelis Bonifacio o Ademilis Hernández.
Aviso para despistados: no salen Steven Seagal ni Rambo, y en "La noche del Misisipi" no hablan de ella.

Una película singular

NO TODAS LAS CHICAS SON IGUALES



La película «No Todas las Chicas son Iguales» es una de las más singulares que se han estrenado en España durante los últimos tiempos. Tras el citado título se esconde una historia sobre una pareja caracterizada porque la parte femenina es un transexual. Drama y comedia caminan cogidos de la mano para narrar unas andanzas que pretender huir de la patochada fácil, la ternura lacrimosa, el paternalismo compasivo o la moralina trasnochada.
Este largometraje ha sido dirigido por Richard Spence y está interpretado en sus papeles protagonistas por Rupert Graves y Steven Mackintosh. Ellos son Karl y Prince, aunque el segundo en realidad es Kim. A golpe de decepción amorosa y follón a cual más extravagante, se desarrollarán unas relaciones en las que se mezclarán ligues con la jefa de una empresa de mensajería, paquetes de bomba que no lo son, juicios por exhibicionismo, titulares periodísticos sensacionalistas o pasión por las motos.





S.O.S.ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

ALONE IN THE DARK 2

Al pasar el jardín, te encuentras en una habitación bajo tierra donde hay un muerto y una puerta, ¿qué hay que hacer?

Miguel (e-mail)

Coge la moneda, la manivela, la bolsa de papel, el limpiapipas y el trozo del cuaderno de notas. Desliza el periódico por debajo de la puerta, introduce el limpiapipas en la cerradura para hacer caer la llave colocada al otro lado, tira del periódico para hacerte con la llave y abre la puerta con ella.

BIOFORGE

Cuando estás en la segunda sala, me gustaría saber cómo puedo abrir la puerta grande, ya que introduciendo la mano del otro Cyborg me dice error de verificación.

Óscar Costa. Sabadell (Barcelona)

Si ya tienes la mano de Caynan déjala cerca del lector y dirígete al terminal que controla el movimiento del robot de la celda 4. Activa el modo manual, conduce el robot hasta la sala y manipula su pinza mecánica para que coja el brazo y lo coloque sobre el lector. A continuación, introduce el código de Caynan (67879) en el terminal de personal, manipula de nuevo el robot para que deje el brazo en el suelo y ahora ya podrás colocarlo sobre el lector para abandonar la sala.

DAY OF THE TENTACLE

¿Para qué sirven el escalpelo y el abrelatas? ¿Qué puedo hacer con el chicle y el aceite? ¿Para qué sirve la tinta que desaparece?

Antonio Flores. Alcorcón (Madrid)

El escalpelo sirve para pinchar el muñeco de goma con forma de payaso y el abrelatas para abrir la cápsula del tiempo en el futuro y coger el vino convertido en vinagre. El chicle no sirve para nada y el aceite es uno de los tres ingredientes de la batería. Arroja la tinta sobre el álbum de sellos y podrás hacerte con uno de ellos.

¿Cómo se consigue la mejor risa y la mejor sonrisa en el concurso del futuro con la momia? ¿Qué hay que hacer para lograr el sello del gordito en el contrato firmado por el doctor Fred enviado por Bernard? ¿Para qué sirve el ratón de juguete y el hámster con su jersey en el futuro?

Israel Vacas. Ocaña (Toledo)

Introduce en el bolsillo de la momia la caja de risas y ponle la dentadura del caballo. Para conseguir el sello arroja tinta volátil sobre el álbum. El ratón de juguete te permitirá atrapar al gato del futuro y el hámster servirá para poner en marcha el generador y suministrar energía a la cronoletrina.

¿Cómo consigo la dentadura del caballo? ¿Qué tengo que hacer con el desesperado Dwayne? ¿Cómo puedo llegar a abrir el reloj sin que el tentáculo me vea?

Mª Carmen García. Alcorcón (Madrid)

Para conseguir la dentadura del caballo lee el libro de texto. Dale a Dwayne la carta que Hoagie encontró en el buzón de la posada. El tentáculo que vigila el reloj abandonará su puesto si consigues que los Edison se escapen, para ello entrega la invitación al guardián de la perrera y muestra a los Edison el gato con apariencia de mofeta.

¿Cómo consigo el encendedor con forma de pistola y el cigarro explosivo? ¿Qué hago cuando el doctor Fred se niega a firmar el contrato? ¿Dónde encuentro el vinagre y el oro?

Sergio Otero. Madrid

Si distraes al vendedor podrás cambiar la pistola de juguete encontrada en la habitación de Dwayne por el encendedor en forma de pistola, consiguiendo al mismo tiempo fastidiarle la broma y conseguir el cigarro explosivo. Debes engañar al doctor haciéndole creer que necesitas su firma para un certificado médico. El vinagre se obtiene abriendo la cápsula del tiempo donde George Washington había introducido la botella de vino entregada por Hoagie. El oro está contenido en la pluma del tintero, y para conseguirla debes conseguir que los padres de la patria huyan después de taponar la salida de la chimenea con la manta de Hancock.

HELL

¿Qué hay que hacer para salir del primer escenario? He hablado con el personaje del ordenador y me ha dicho que coja la llave. La he cogido pero no puedo hacer nada más. ¿Qué es lo que debo hacer?

Víctor Fernández. Sevilla

En primer lugar, debes visitar la casa de Frank Jersey, examinar una lista de las personas que fueron asaltadas durante la noche, hablar con Jersey y continuar investigando en la taberna "The Interface" –para conseguir entrar tendrás que dar la clave SESAME al portero–.

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES

¿Cómo se puede entrar en la jaula de león Félix para coger el reloj de Gardner? ¿Cómo se puede abrir la caja fuerte de la adivina?

Javier Gómez-Guillamón. Málaga

Sherlock debe dirigirse al apartamento de Simon, examinar tanto el polvo de sus botas como la foto de Félix, hablar con Watson y conducir hábilmente la conversación hasta conseguir que Simon confiese que encontró el cadáver de Gardner en la jaula y lo arrastró fuera pensando que el león había sido el responsable de su muerte. Si ahora regresas al zoo Simon calmará al león mientras Holmes entra en la jaula y recoge el reloj. La caja fuerte sólo se puede abrir cerca del final del juego, cuando la adivina se haya marchado, y para ello Holmes debe abrir el cajón de la mesa con la llave encontrada en el estuche con cartas de tarot que se consigue en la tienda de Jaimeson a cambio de la papeleta de empeño y finalmente abrir la caja fuerte con la llave escondida en el cajón.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

¿En qué lugar de la "Gigantesca Pelota de Lana" se encuentra el anillo de Shuv-Oohl? ¿Qué debo hacer en la "Roca de la Rana"? ¿Para qué sirve el traje que encuentro en la caravana? ¿Para qué sirve la mano?

Alex Simonetti. Castelldefels (Barcelona)

El anillo está en el trozo de la pelota que está accesible desde el interior del museo y se consigue con ayuda del aparato recoge-pelotas de golf unido a la mano de Jesse James y el imán. En la "Roca de la Rana" hay que colocar tres muestras de pelo pertenecientes a tres pies-grandes distintos y esparcir sobre ellos los polvos místicos de Shuv-Oohl. El vestido de la caravana, unido al alquitrán, el pelo del mamouth y la peluca de Bumpus, te servirá para confeccionar un disfraz de pies-grandes.

¿Cómo puedo sacar a Max de la cubeta del campo de golf? ¿Dónde está Shuv-Oohl? ¿Cómo consigo el anillo? ¿Cómo vacío el cubo de pelotas de golf?

Amando Montes. Las Palmas

Para rescatar a Max debes cambiar el cubo de pelotas por el de peces y lanzar varios peces al pantano de manera que los cocodrilos se muevan y formen una especie de puente. En el lugar donde estaba prisionero Max encontrarás un souvenir con el que podrás averiguar que Shuv-Oohl vive en el "Vórtice del Misterio". Para conseguir el anillo introduce en el rollo de cuerda una máquina formada con el aparato para recoger pelotas de golf, la mano de Jesse James y el imán en forma de pescado. El cubo de pelotas no se puede vaciar.

¿Cómo consigo ver Frog Rock en los prismáticos del restaurante?

Rafael Rodríguez. Alcobendas (Madrid)

Además de enchufar los cables hay que colocar sobre los prismáticos la lente de aumento encontrada en el parque de atracciones, en la caseta del juego de las ratas.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es





TE OFRECEMOS LA MEJOR LINEA DE HARDWARE AL MEJOR PRECIO





OFFICE BASICO



- Caja Minitorre
- Microprocesador INTEL PENTIUM 120
- Placa Triton Vx - WB Caché
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb
- Monitor 14" 0.28
- Teclado y Ratón

114.990
11.226 pta/mes



OFFICE MULTIMEDIA

CD-ROM 8X

- CD-ROM 8X
- Sound Blaster 16 PnP (OEM)

CREATIVE
CREATIVE LABS

139.990
13.666 pta/mes



RAM 16 Mb EDO



HOME BASICO

- Caja Minitorre
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3,5 1.44 Mb
- Monitor 14" 0,28 no entrelazado BR
- Teclado Windows 95 y Ratón

139.990
13.666 pta/mes

Tapa Frontal deslizante

SVGA Trident 9440
Cumple 100% estándar VESA

Sistema Operativo MS-DOS 6.22

Micros Certificados 120
Nosotros **SI** te garantizamos su autenticidad

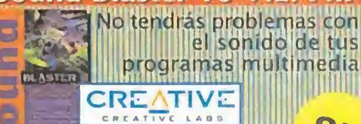
Placa Triton Vx 256 Burst Pipeline
Nuestras placas llevan 256K de caché Burst Pipeline de alta velocidad y Módulo regulador de Voltaje VRM para futuras ampliaciones

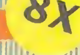


HOME MULTIMEDIA

Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 V.E. PnP

164.990
16.108 pta/mes





Amplía las opciones de tu «Tecnowave Home»

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro de 120 a 133	+10.000
Ampl. Micro de 120 a 150	+22.000
Ampl. Micro de 120 a 166	+40.000
Ampl. Micro de 120 a 200	+65.000

PLACAS BASE

Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 8.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+12.500
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+40.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+99.000

DISCOS DUROS

Ampl. a 1,6 Gb IDE	+ 3.000
Ampl. a 2 Gb IDE	+10.000
Ampl. a 2,5 Gb IDE	+15.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
Caja extraible SCSI	+ 6.000
ZIP 100 Mb SCSI interno OEM+control.	+22.000

MONITORES

Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" GLE	+24.500
Samsung 15 GLI	+34.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" GLI	+80.000
Samsung 17" GLSI	+98.000

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a S.B. 32 PnP + "Encarta 96"	+ 2.500
De S.B.16 a S.B. AWE 64 PnP	+17.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64 PnP	+10.000

TARJETAS GRAFICAS

De Trident 9440 a:	
Nº 9 FX Vision 330	+12.000
Diamond Stealth 64	+ 8.000
S3-Trio 64V+ con MPEG	+ 2.000
S3-Virge 3D 2 Mb	+ 8.400
Matrox Millenium 2 Mb	+28.000
Matrox Mystique 2 Mb	+18.000
Matrox Mystique 4 Mb	+27.000
Ampl. 1 Mb Trident-Virge-Trio 64V+	+ 4.000
Ampl. 2 Mb Mystique	+ 7.500
Ampl. 2 Mb Millenium	+16.000

SOFTWARE

De MS-DOS a OS/2 Warp 4.0	+ 9.000

OS/2 WARP
Versión 4.0

El Sistema Operativo Multitarea con reconocimiento de voz. Compatible con las aplicaciones de DOS y Windows.

MS-DOS + Windows 3.11	+ 9.000
De MS-DOS a Windows 95	+ 9.000



+Lotus Smartsuite 5.0 (W95)	+ 7.000
+Works 4.0 (W95)	+ 5.500
+Voice Type	+16.000
+Microsoft Home Collection	+ 7.500

CD-ROM

Ampl. de 8X a 10X	+ 4.000
Ampl. de 8X a 12X	+ 8.000

TECLADO

Teclado Mecánico Win´95	+ 1.000

CAJAS

De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

OPCION INTERNET

Supra 28,8i (OEM) + Conexión Internet	+16.000

Complementos

MODEMS



Supra Express Interno 33,6i — 24.900

REGALO Conexión a Internet

Supra Externo 33,6e — 28.990

IMPRESORAS

HP DESKJET 690 Color	46.990
HP DESKJET 694 Color	54.990
HP DESKJET 820CXI	64.990
HP DESKJET 870CXI	79.990
HP LASERJET 5L	79.990
EPSON STYLUS Color 200	34.990
EPSON STYLUS 500 Color	49.990

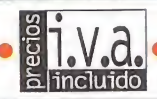
ALTAVOCES



902 · 17 · 18 · 19 Para tus pedidos telefónicos

precios i.v.a. incluido

ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.



PRIMAX

ESCANNERS



256 GRISES
8.990

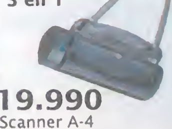




COLOR
OFERTA 16.990



ESCANNER SOBREMESA COLOR
OFERTA 39.990
4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía



PAPER EASE 3 en 1
19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

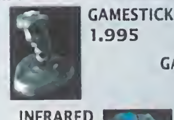
RATONES

AZUL
MARFIL
NEGRO
ROJO
1.990

RATONES VENUS
OFERTA 2.990

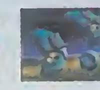
TRACKBALL
3.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAMESTICK
1.995

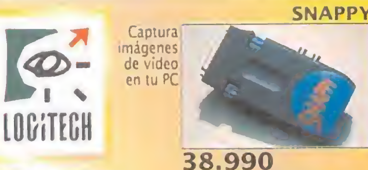
GAME CONTROL
1.990



INFRARED 1 JUGADOR
3.990

INFRARED 2 JUGADORES
5.490

LOGITECH

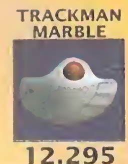


SNAPPY
Captura imágenes de video en tu PC
38.990

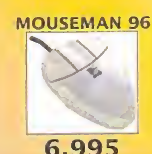
SCANMAN COLOR 2000
22.990

PAGESCAN COLOR PRO
WINDOWS 95 C/ADP
57.990
WINDOWS 3.1
44.990

SURFMAN
El mando a distancia para moverse por Internet
12.490



TRACKMAN MARBLE
12.295



MOUSEMAN 96
6.995



PILOT II SERIE
3.995

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)



Sound BLASTER 16 Plug & Play

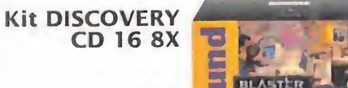
- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990



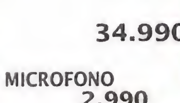
Sound BLASTER 32 Plug & Play + Encarta 17.990

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

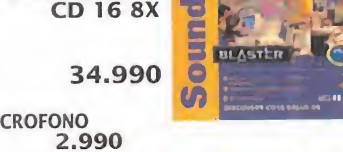


SB AWE 32 Plug & Play
SB AWE 64 Plug & Play

Kit FAMILY CD 32 8X
49.990



BLASTERKEYS (Piano MIDI)
22.990



Kit DISCOVERY CD 16 8X
34.990

MICROFONO
2.990

CABLE JOYSTICK DOBLE
1.990

CABLE MIDI
3.990

JOYSTICKS



ANALOG PRO GRAVIS — 4.990

COMMAND PAD — 2.895

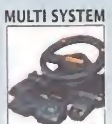


FIRST RACER — 11.990

GAME PAD GRAVIS — 3.990



MEGA PAD XII — 3.595



MULTI SYSTEM — 14.995

PC ACTION PAD — 1.990



PC ANALOG FUNSOFT — 5.390

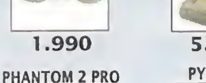
PC MASTER PAD — 2.990



PC CONTROL PAD 6 FUNSOFT — 2.690



PHANTOM 2+ — 2.990

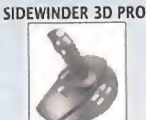


PHANTOM 2 PRO — 3.990



PYTHON 5 — 1.995

RAIDER 5 — 2.990



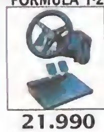
SIDEWINDER 3D PRO — 10.500



SIDEWINDER GAME PAD — 7.500



SUPER FIGHTER PAD — 3.295



THRUSTMASTER FORMULA T-2 — 21.990

THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 — 14.990



THRUSTMASTER MKII — 12.490





VOLANTE+PEDALES PER4MER — 9.990





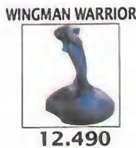
THUNDERPAD — 2.795



WINGMAN EXTREME — 7.995



WINGMAN LIGHT — 3.750



WINGMAN WARRIOR — 12.490

Genius



RATON INALÁMBRICO
4.990

SCANMATE COLOR DELUXE
OFERTA 19.990



VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.
19.990

EASY-MOUSE
1.495

TRACK BALL
3.990

EASY SCAN 256
49.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
14.990

ALMACENAMIENTO

CD ROM IDE

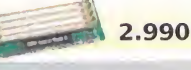


El mejor precio a tu alcance

8X 15.990
10X 19.990
12X 24.990

CD-R
1.500

CAJA EXTRAIBLE DE DISCO DURO
SCSI 6.495
IDE 5.495



ADAPTADOR DE MEMORIAS
2.990

JAZ IOMEGA





Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar todo 1 GB

SCSI interno
79.990

SCSI externo
89.990

Zip externo
- Paralelo
- SCSI

32.990

Zip interno SCSI + controladora
29.990

DISCO JAZ 1 GB 19.990

DISCO ZIP 100 Mb 2.990

... y toda una selección de componentes

PLACAS
- Pentium Tritón VX Caché 256 B.P. 19.990
- Pentium 430 HX (Triton III) 24.990
- INTEL 430 HX Tucson 34.990
- Pentium Pro Venus 59.990

CONTROLADORAS
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.990
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI UW 49.990

DISCOS DUROS
- 1,2 Gb IDE 34.990
- 1,6 Gb IDE 37.990
- 2 Gb IDE 44.990
- 2,5 Gb IDE 49.990
- 2,5 Gb IDE BigFoot 39.990

MICROS EN CAJA
- INTEL PENTIUM 120 Mhz 24.990
- INTEL PENTIUM 133 Mhz 31.990
- INTEL PENTIUM 150 Mhz 49.990
- INTEL PENTIUM 166 Mhz 69.990
- INTEL PENTIUM 200 Mhz 99.990
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- OVER DRIVE PENTIUM 63 26.490
- OVER DRIVE PENTIUM 83 35.990

TECLADOS
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 3.990

MEMORIAS
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 3.990
- SIMM 8Mb 72 contactos 6.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 6.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 14.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 14.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 34.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 34.990
- Burst Pipeline 256Kb 3.990
- Burst Pipeline 512Kb 7.990
- Memoria 1 Mb SVGA 50 ns 4.990

TARJETAS GRÁFICA SVGA BUS PCI
- Trident 9440 1 Mb ampliable 6.990
- S3 TRIO 64 V+ con MPEG 8.990
- S3 Virge 3D 2 Mb EDO 14.990
- Diamond Stealth 64 DRAM 14.990
- Number 9 FX Vision 330 18.990
- Number 9 FX Reality 332 29.990
- Number 9 FX Reality 772 34.990
- Matrox Millenium 2Mb ampliables 35.990
- Matrox Mystique 2Mb ampl. 4 Mb 24.990
- Matrox Mystique 4Mb 34.990
- Matrox Millenium 4Mb ampl. 8Mb 49.990

MONITORES
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- GOLDSTAR 14" Autoscan 36.990
- GOLDSTAR 14" Multimedia 41.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD 54.990
- SAMSUNG 15" GLe 59.990
- SAMSUNG 15" GLi 69.990
- SONY SFII 15" 0´25 Super Triniton, Control digital por procesador 89.900
- EZIO 15" 89.990
- GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, Pantalla plana 99.990
- SAMSUNG 17" GLi 114.990
- SAMSUNG 17" GLsi 134.990

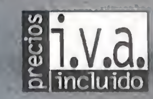
DISQUETERA
- Sony 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADORES
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM PRO 4.990

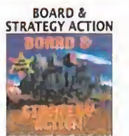
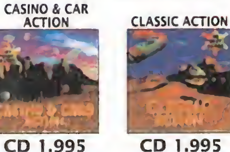
CAJAS
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja Torre ATX 24.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 28/02/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES



SHAREWARE



BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995
CASINO & CAR ACTION — CD 1.995
CLASSIC ACTION — CD 1.995
FIGHTHING ACTION — CD 1.995
RACING ACTION — CD 1.995
SPORT ACTION — CD 1.995

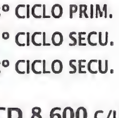




WORLD OF DTP — CD 1.995
WORLD OF EMULATORS — CD 1.995
WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995
WORLD OF INTERNET — CD 1.995
WORLD OF MORPH — CD 1.995
WORLD OF WIN' 95 CLIPART — CD 1.995

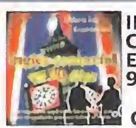
IDIOMAS

ADI INGLÉS MULTIMEDIA

1º CICLO PRIM.
2º CICLO PRIM.
3º CICLO PRIM.
1º CICLO SECU.
2º CICLO SECU.

CD 8.600 C/U



INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS — CD 1.995



INGLÉS EN 90 DÍAS — CD 1.995

ENGLISH +



INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD



TALK TO ME INGLÉS		TALK TO ME FRANCÉS		TALK TO ME ALEMÁN	
AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	PRINCIPIANTE	6.990	PRINCIPIANTE	6.990

EDUCATIVOS

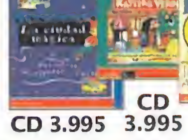






LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 6.495
L. ANIMADO POCAHONTAS — CD 6.495
T. DE JUEGOS ALADDIN — CD 6.495
T. DE JUEGOS EL REY LEÓN — CD 6.495
EST. GRÁF. MICKEY / EST. GRÁF. REY LEÓN — PC 5.950 C/U
ADVENTURES IN FAIRYLAND — CD 2.990
KIYEKO Y LOS LADRONES — CD 3.495
TUNELAND — CD 2.990



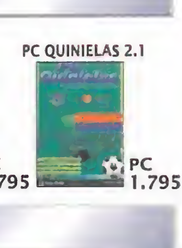


TWINS IN TROUBLE — CD 2.990
UPSIDE TOWN — CD 2.990
EL JOROBADO DE NOTREDAME — CD 6.495
PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD — CD 6.995
LA CIUDAD MÁGICA — CD 3.995
LAS TRAVESURAS DE LAS RATITAS VERDES — CD 3.995
LAS TRES MELLIZAS — CD 4.995 (TAMBIÉN EN CATALÁN)

VARIOS







HORÓSCOPO Y TAROT — CD 2.245
MTV UNPLUGGED — CD 5.450
CONTROL DE LIBROS Y VÍDEOS — PC 1.795
PC BONOLOTO — PC 1.795
PC QUINIELAS 2.1 — PC 1.795

ADULTOS

EN ESPAÑOL



CYBEREXPERIENCE	4990	LOVE PYRAMID	2495	DEEP INSIDE	1995
CYBER SEX	2795	MEMORY STRIP 1	1995	LA VERDADERA HISTORIA DE POCAHONTAS	2.995
CYBER SEX 2	2795	MEMORY STRIP 2	1995	NICE BUT NAUGHTY	1995
EL JUEGO DE LA OCA	2495	SEX CASTEL	1995	ORAL ACTION	1995
HOT DOG GIRLS	3990	SEX MOTEL	1995	SWEET JUICES	1995
		SEX-SOFT	2795	PARTY TIME	1995
		SEXY ZAPPING	2995	RED HOT	1995
		UP & DOWN LOVE	1995	WET DREAMS	1995
				WIDE OPEN	1995

OFERTAS

BLACK PENETRATION	1995
CITY OF SIN	1995
CLIMAX	1995

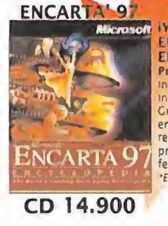
MANGA

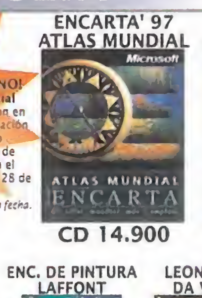
ADVENTURE KID	3990
LA BLUE GIRL VOL. 1	3990

PACKS

MACHINE 6 PACK **6.990**
MACHINE 6 PACK (2) **6.990**
VCA 6 PACK **5.990**

OBRAS DE CONSULTA




CINEMANÍA' 97 — CD 7.495
ENCARTA' 97 — CD 14.900

¡YA VIENE ENCARTA 97 EN CASTELLANO!
Promocion Especial
Introducción Versión en inglés con Actualización Gratis al Castellano enviando la tarjeta de registro incluida en el producto antes del 28 de febrero de 1997 *
*Envíos a partir de esa fecha.

ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 14.900
GALERÍA DE ARTE — CD 8.900





LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445
LA OBRA DE GOYA — CD 4.450
LA OBRA DE VELÁZQUEZ — CD 4.450
ENC. DE PINTURA LAFFONT — CD 9.990
LEONARDO DA VINCI — CD 7.990
LE LOUVRE — CD 4.990



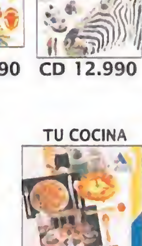
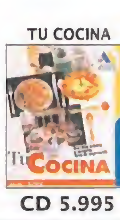


DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 11.900
ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 17.990
ENCICLO AVENTURA — CD 7.995
AVES — CD 9.900
FELINOS — CD 9.900
GUÍA DEL SEXO — CD 12.990





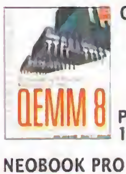
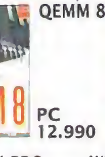
ATLAS DEL MUNDO — CD 12.990
COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990
EL CUERPO HUMANO — CD 12.990
MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990
ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990
ENCI. DE LA NATURALEZA — CD 12.990
HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990



ENCICLOPEDIA MULT. PLANETA — CD 19.995
GRAN DICCIONARIO DE LA LENGUA (LAROUSSE) — CD 19.995
TU COCINA — CD 5.995
LOS MAMÍFEROS — CD 9.995
GRAN HISTORIA DE LA HUMANIDAD — CD 3.995

UTILIDADES

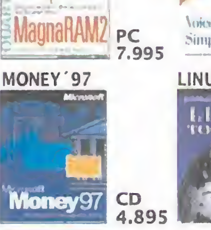
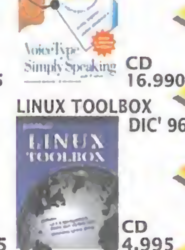






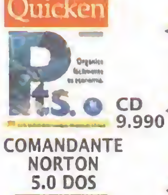
QEMM 8 — PC 12.990

OFFICE PARA ESTUDIANTES — CD 15.995
No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.

MAGNA RAM 2.0 — PC 7.995
VOICE TYPE PARA WIN' 95 — CD 16.990


NEOBOOK PRO — CD 9.990
WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900
SIDEKICK ´95 — PC 7.995
MONEY ´97 — CD 4.895
LINUX TOOLBOX DIC' 96 — CD 4.995

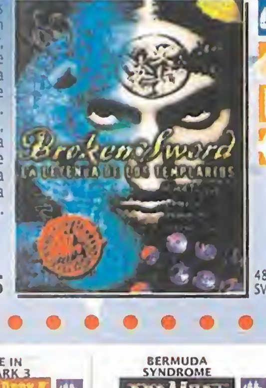


DESIGNER 3.1 — CD 4.995
GRAPHICS WORKS — CD 2.995
LINUX 6CD SET (SEPT ´96) — CD 2.995
WINFAX LITE 3.0 — CD 1.995
QUICKEN PARA WINDOWS — CD 9.990



PC TOOLS 9.0 PRO DOS — CD 4.995
PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS — CD 2.995
NORTON ANTIVIRUS 3.0 WIN. — CD 3.995
COMANDANTE NORTON 5.0 DOS — CD 4.995

aventuras gráficas

BROKEN SWORD

Lo que parecían unas inocentes vacaciones en París empujan, sin querer, al joven americano George Stobbart a una misteriosa y forzosa escapada que podría cambiar su destino. Como George, estás atrapado en una intrigante trama en la que descubrirás una siniestra confabulación que podría poner el mundo al revés.

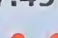
CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

SHERLOCK HOLMES II: LA ROSA TATUADA

Esta aventura gráfica de calidad te llevará, como a Holmes alrededor del Londres de la época Victoriana. Su hermano requiere su ayuda para investigar el robo de unos documentos muy "especiales" de la sala de lectura del Ministerio de Defensa. En el curso de sus investigaciones defenderá cuestiones de Seguridad Nacional, deberá evitar que el gobierno quede en ridículo y proteger el honor de la Familia Real

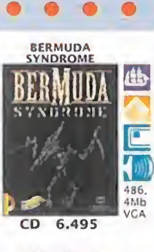
CD 6.495 — 486, 8 Mb, SVGA

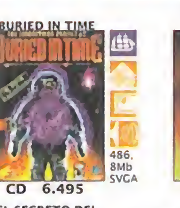
TOONSTRUCK



En una noche de falta total de inspiración creativa en su trabajo como animador, un inesperado accidente transporta a Drew Blanc a un mundo de dibujos animados habitado por sus propias creaciones y otros muchos peores. Descubre esta magnífica combinación de acción y animación...

CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA


Título	Precio	Requisitos
3 SKULLS OF THE TOLTECS	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
ALONE IN THE DARK 3	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA
BERMUDA SYNDROME	CD 6.495	486, 4Mb VGA
BIOFORGE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
BLUE ICE	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
BURIED IN TIME	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
CHRONICLES OF THE SWORD	CD 7.495	486, 4Mb SVGA
CHRONOMASTER	OFERTA CD 4.995	486, 4Mb VGA
CLANDESTINY	CD CONS.	








Título	Precio	Requisitos
COMMANDER BLOOD	OFERTA CD 2.995	386, 2Mb VGA
CYBERIA 2	CD 4.895	486, 8Mb VGA
DARK SEED II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
DAY OF THE TENTACLE	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
DRAGON LORE II	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
EL SECRETO DEL TEMPLARIO	CD 7.495	486, 8Mb VGA
FABLE	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
FADE TO BLACK	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	CD 7.495	386, 4Mb VGA








Título	Precio	Requisitos
FREDDY PHARKAS	OFERTA CD 3.190	386, 2Mb VGA
GABRIEL KNIGHT 2	CD 7.975	
GENE MACHINE	CD 6.795	486, 8Mb SVGA
GOBLIINS 1 & 2	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
GOBLIINS 3	OFERTA CD 1.995	386, 1Mb VGA
HARVESTER	CD 7.495	
I HAVE NO MOUTH	CD 7.495	486, 4Mb VGA
INCA	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
INDY FATE OF ATLANTIS	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA

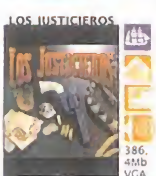
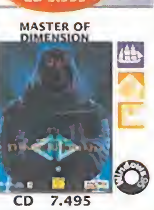








Título	Precio	Requisitos
INFERNO	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
KING'S QUEST VI	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
KING'S QUEST VII	OFERTA CD 3.995	386, 8Mb SVGA
KYRANDIA	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
KYRANDIA 3	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
LARRY V	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
LARRY VI	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
LIGHTHOUSE	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb SVGA

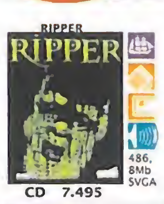







Título	Precio	Requisitos
LOS JUSTICIEROS	CD 2.795	386, 4Mb VGA
LOST EDEN	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
MASTER OF DIMENSION	CD 7.495	
MISSION CRITICAL	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb SVGA
MONKEY ISLAND	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
MONKEY ISLAND 2	OFERTA CD 2.495	386, 1Mb VGA
MUNDO DISCO ARGENTUM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
MUNDO DISCO II	CD CONS.	
NOCTROPOLIS	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA



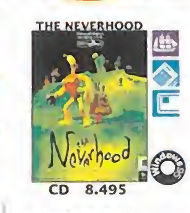





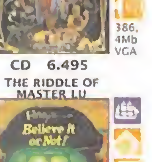

Título	Precio	Requisitos
ORION CONSPIRACY	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb SVGA
PANIC IN THE PARK	OFERTA CD 4.995	486, 8Mb SVGA
PHANTASMAGORIA II	CD 8.495	
POLICE QUEST 4	OFERTA CD 3.190	386, 4Mb VGA
RIPPER	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
SAM & MAX HIT THE ROAD	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
SHADOW OF THE COMET	OFERTA CD 2.995	386, 2Mb VGA
SHERLOCK HOLMES I	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
SHIVERS	OFERTA CD 3.190	486, 8Mb SVGA





Título	Precio	Requisitos
SIMON THE SORCERER II	CD 6.495	386, 4Mb VGA
SPACE QUEST 6	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
SPACE QUEST I	OFERTA CD 1.995	286, 1Mb VGA
SPACE QUEST V	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
SPYCRAFT	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
THE 11TH HOUR	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb SVGA
THE 7TH GUEST	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb SVGA
THE DIG	CD 6.495	486, 8Mb VGA
THE NEVERHOOD	CD 8.495	



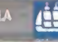





Título	Precio	Requisitos
THE RIDDLE OF MASTER LU	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
TIME COMMANDO	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
TOMB RAIDER	CD 7.495	PENT, 8Mb SVGA
TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER	CD 6.995	386, 4Mb SVGA
URBAN RUNNER	CD 8.495	486, 8Mb SVGA
VERSALLES	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
VIRTUAL CORPORATION	CD 7.990	
WOLF	OFERTA CD 2.995	386, 1Mb VGA
ZORK NEMESIS	CD 3.995	486, 8Mb SVGA

 MANUAL ESPAÑOL

 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLÉS

 VOCES INGLÉS
 PANTALLA INGLÉS

 AVENTURA GRÁFICA
 DEPORTIVO
 DIVULGACIÓN
 EDUCATIVO

 ERÓTICO

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos



estrategia ■ rol ■ mesa

ATMOSFEAR



El más alucinante torneo entre múltiples jugadores, en el que la suerte y habilidad es tan importante como utilizar la estrategia. cada juego es una experiencia única, velocidad, suspense,gráficos asombrosos...

486, 4 Mb, SVGA

CD 2.795

COMMAND & CONQUER: RED ALERT



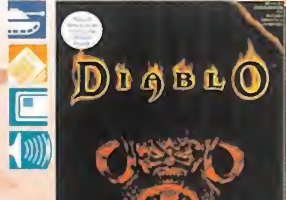
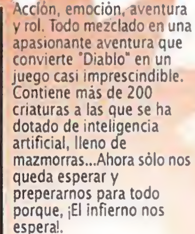
Los oscuros experimentos han alterado permanentemente el tiempo, ¿o no lo han hecho?. Ahora los tanques soviéticos destrozan una ciudad detrás de otra mientras los aliados bombardean las bases... Descubre éste explosivo juego de estrategia que pone el destino en tus manos.

486, 8 Mb, VGA

CD 6.795

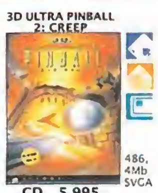


DIABLO

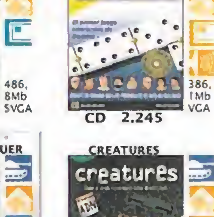
Acción, emoción, aventura y rol. Todo mezclado en una apasionante aventura que convierte "Diablo" en un juego casi imprescindible. Contiene más de 200 criaturas a las que se ha dotado de inteligencia artificial, lleno de mazmorras...Ahora sólo nos queda esperar y preperarnos para todo porque, ¡El infierno nos espera!.

CD 8.495



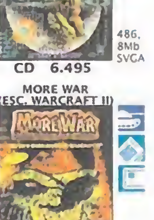
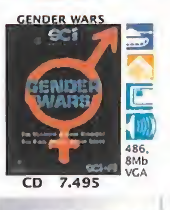


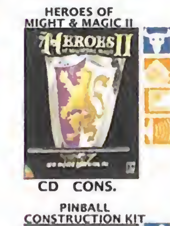


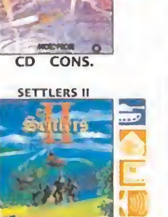




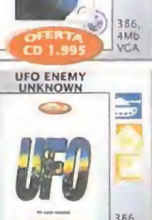







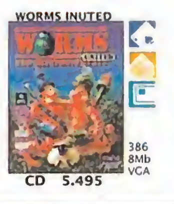


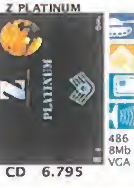






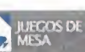
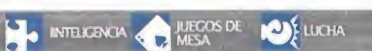





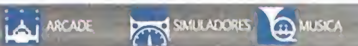
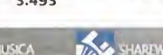

Título	Requisitos	Precio
3D ULTRA PINBALL 2: CREEP	486, 4Mb, SVGA	CD 5.995
A-TRAIN	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
ABSOLUTE PINBALL	486, 4Mb, VGA	CD 6.995
ADMIRAL SEA BATTLES	Windows 95	CD 6.995
AFTERLIFE	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
AGE OF RIFLES	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II)	486, 8Mb, SVGA	CD 6.995
AMERICAN CIVIL WAR	486, 8Mb, SVGA	CD 8.495
ASCENDANCY	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
ASTERIX	386, 2Mb, VGA	CD 5.495
AZRAEL´S TEAR	486, 8Mb, SVGA	OFERTA CD 3.495
BAKU BAKU ANIMAL	Windows 95	
BATTLE BUGS	386, 2Mb, VGA	OFERTA CD 3.190
BETRAYAL AT KRONDOR	486, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
CAESAR II	486, 8Mb, SVGA	CD 8.495
CD DOMINÓ	386, 1Mb, VGA	CD 2.245
CD MUS	386, 1Mb, VGA	CD 2.245
CHESSMASTER 5000	Windows 95	CD 7.495
CIVIL WAR	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
CIVILIZATION II	486, 8Mb, SVGA	CD 7.995
CLOSE COMBAT	Windows 95	CD 9.495
COBRA MISSION	286, 1Mb, VGA	OFERTA PC 2.995
COLONIZATION	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 3.495
COMMAND & CONQUER	486, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.990
CREATURES	Windows 95	CD 6.495
CYBER STORM	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
DESTINY	Windows 95	CD 8.495
DETROIT	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
DUNGEON MASTER II	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
ELDER SCROLLS: DAGGERFALL	486, 8Mb, VGA	CD 7.495
EXTRA LEVELS COMMAND & CONQUER		CD 1.495
EXTRA LEVELS WARCRAFT 1 & 2		CD 1.495
EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II		CD 1.495
FANTASY GENERAL	386, 8Mb, SVGA	CD 6.995
FIELDS OF GLORY	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
FRAGILE ALLEGIANCE	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
GENDER WARS	486, 8Mb, VGA	CD 7.495
GENE WARS	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
HEROES OF MIGHT & MAGIC II		CD CONS.
LANDS OF LORE	386, 2Mb, VGA	OFERTA CD 1.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb, SVGA	CD 7.495
MASTER OF ORION 2		CD CONS.
MAX	486, 8Mb, SVGA	CD 7.990
MILLENIA	386, 8Mb, VGA	OFERTA CD 2.990
MORE WAR (ESC. WARCRAFT II)		CD 4.500
OUTPOST	486, 8Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
PC TUTE	386, 1Mb, VGA	PC 2.195
PINBALL CONSTRUCTION KIT	486, 8Mb, SVGA	CD 7.995
POWER CHESS	Windows 95	CD 7.495
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb, SVGA	CD 7.995
SETTLERS II	486, 8Mb, SVGA	CD 5.495
SIM ANT	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
SIM CITY	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
SIM EARTH	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
SIM FARM	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
STEEL PANTHERS II: MODERN	486, 8Mb, SVGA	CD 6.995
STONEKEEP	486, 8Mb, VGA	CD 7.995
STRIP POKER	486, 4Mb, VGA	OFERTA CD 2.995
SYNDICATE WARS	486, 8Mb, SVGA	CD 6.495
THEME PARK	386, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 2.990
TILT	486, 8Mb, VGA	OFERTA CD 1.990
TRANSPORT TYCOON	386, 4Mb, SVGA	OFERTA CD 3.495
UFO ENEMY UNKNOWN	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 1.995
ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE	385, 4Mb, VGA	OFERTA CD 2.990
ULTIMA VII: BLACK GATE	386, 4Mb, VGA	OFERTA CD 2.990
W! ZONE		CD 3.750
WARCRAFT II	486, 8Mb, SVGA	CD 7.995
WARHAMMER	PENT. 8Mb, SVGA	CD 7.495
WARWIND	Windows 95	CD 7.495
WORMS INUTED	386, 8Mb, VGA	CD 5.495
Z	486, 8Mb, VGA	CD 5.495
Z PLATINUM	486, 8Mb, VGA	CD 6.795







ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos
lucha

FIFA '97



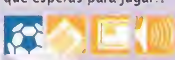
Fifa vuelve con nuevas tecnologías gráficas y de animación: Motion Blending para dar forma a los polígonos y 3D+ para ofrecer un movimiento más relista. Juege en red hasta con 20 jugadores y demuestre que es el mejor jugando al fútbol. Más de 200 equipos de ligas nacionales y más de 35 ligas nacionales para ofrecer todo el mundo del fútbol en un sólo CD.

PENT, 8Mb, SVGA

CD 5.895

PC FUTBOL 5.0

Te presentamos el mejor simulador de futbol de la historia: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y camara móvil, para seguir la jugada desde el angulo que quieras. Se nota su base de datos, el Manager, al que no falta de nada para ser como la vida misma, se nota en todos sus detalles... ¿A qué esperas para jugar?.



CD 2.895
PC 2.795

SEGA RALLY



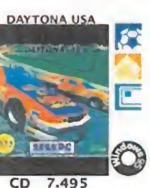
SEGA continua con su política de sacar al mercado en PC sus éxitos. Ahora le toca a SEGA RALLY, el magnifico juego de carreras de coches en el que podeis controlar uno de los prototipos que fesionales en los rallyes a través de peligroso circuitos. ¡No te lo puedes perder!.



CD CONS.



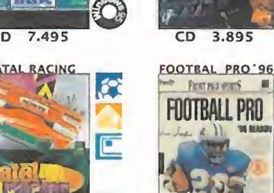


Juego	Precio	Requisitos
3DO GAMES: DECATHLON	CD 5.495	
ACTUA SOCCER	OFERTA CD 1.990	
AL UNSER, JR.	OFERTA CD 2.995	
CD BASKET '96	CD 4.495	386, 4Mb VGA
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
CYBERGLADIATORS	CD 6.995	
DAVIS CUP TENNIS	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
DAYTONA USA	CD 7.495	
DEATH RALLY	CD 3.895	486, 8Mb VGA





Juego	Precio	Requisitos
DECATHLON	CD 6.995	
DESTRUCTION DERBY 2	CD 7.495	PENT, 8Mb SVGA
EUROCOPA '96	CD 1.995 • PC 1.995	386, 4Mb VGA
EURO '96 ENGLAND	CD 5.495	486, 8Mb VGA
EXTRA TRACKS NEED FOR SPEED	CD 1.495	
F1 GRAND PRIX 2	CD 7.995	486, 8Mb VGA
F1 MANAGER	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
FATAL RACING	CD 5.495	486, 4Mb VGA
FOOTBAL PRO '96	CD 6.995	486, 8Mb SVGA








Juego	Precio	Requisitos
FX FIGHTER	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
FX FIGHTER TURBO	CD 5.495	
GRAND PRIX MANAGER 2	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
GREG NORMAN GOLF	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
HOLE IN ONE	OFERTA CD 1.495	386, 4Mb VGA
HYPERBLADE	CD 7.995	
INDY CAR RACING 2	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA
INTERNATIONAL MOTO-X	CD 6.495	486, 4Mb VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	CD 6.995	386, 1Mb VGA








Juego	Precio	Requisitos
LINKS LS	CD 8.495	486 16Mb SVGA
MADDEN '97	CD 5.795	PENT 8Mb SVGA
MANIC KARTS	OFERTA CD 1.990	
MEGARACE 2	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
MICROSOFT FUTBOL	CD 7.495	
MICROSOFT GOLF 3.0	CD 7.495	
MONSTER TRUCK MADNESS	CD 7.495	
MORTAL KOMBAT 1 & 2	CD 4.895	486, 8Mb VGA
MORTAL KOMBAT 3	CD 6.995	486, 8Mb VGA





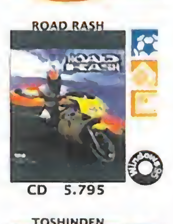



Juego	Precio	Requisitos
NASCAR RACING II	CD 7.495	486, 16Mb VGA
NBA FULL COURT PRESS	CD 7.495	
NBA JAM TOURNAMENT ED.	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
NBA LIVE '97	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	CD 6.495	PENT, 8Mb SVGA
NHL '97	CD 5.795	PENT, 8Mb SVGA
OLYMPIC GAMES	CD 5.495	486, 8Mb VGA
OLYMPIC SOCCER	CD 5.495	PENT, 8 Mb VGA
ONE MUST FALL	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA









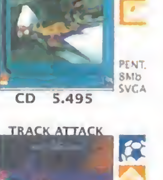
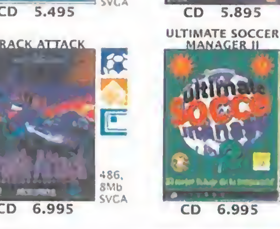
Juego	Precio	Requisitos
ONSIDE	CD 6.495	486, 8Mb VGA
PRAY FOR DEATH	CD 3.895	486, 8Mb VGA
PRESIDENTE	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
PRIMAL RAGE	CD 6.995	
RACE MANIA		386, 4Mb VGA
RALLY	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
RALLY CHAMPIONSHIP	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
RISE 2 THE RESURRECTION	CD 7.495	
ROAD RASH	CD 5.795	486, 4Mb VGA



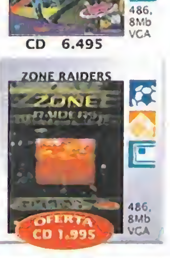





Juego	Precio	Requisitos
SCREAMER 2	CD 5.495	PENT, 8Mb SVGA
SENSIBLE WORD OF SOCCER 96-97	CD 5.895	486, 4Mb VGA
STREET RACER	CD 6.495	
STRIKER '96	CD 6.495	486, 8Mb VGA
SUPER STREET FIGHTER 2	CD 5.900	486, 4Mb VGA
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495	486, 4Mb VGA
TENNIS CUP 2	CD 1.295	386, 4Mb VGA
TNN '96	CD 6.495	386, 4Mb SVGA
TOSHINDEN	CD 6.495	486, 8Mb VGA



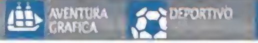
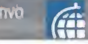



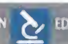
Juego	Precio	Requisitos
TRACK ATTACK	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
ULTIMATE SOCCER MANAGER II	CD 6.995	486, 8Mb SVGA
VIRTUA FIGHTER PC	CD 7.495	
VIRTUAL KARTS	CD 6.995	486, 8Mb VGA
VIRTUAL POOL	CD 9.495	386, 4Mb VGA
WACKY WHEELS	OFERTA CD 1.990	386, 2Mb VGA
WINTER CHALLENGE	OFERTA PC 975	
WORLD RALLY FEVER	CD 5.495	286, 1Mb VGA
ZONE RAIDERS	OFERTA CD 1.995	486, 8Mb VGA

 MANUAL ESPAÑOL

 VOCES ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 MANUAL INGLES

 VOCES INGLES
 PANTALLA INGLES
 AVENTURA GRAFICA

 DEPORTIVO
 DIVULGACION

 EDUCATIVO

 EROTICO



arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D



El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.

CD Reg. 7.450
CD Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

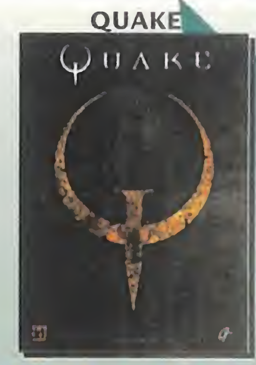
MARATHON 2



Eres un oficial de seguridad a bordo de la nave espacial Marathon y has sido requerido por el ordenador central Dundaral para ejecutar una misión en una lejana parte de la galaxia. Disfruta de este nuevo engine 3D con posibilidad de jugar hasta 8 jugadores en red.

CD 6.450

QUAKE

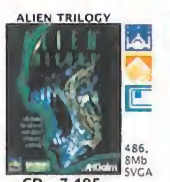


Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestíbulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.

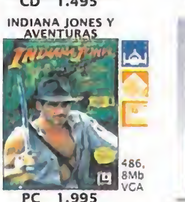
PENTIUM, 8 Mb, VGA



CD 7.495







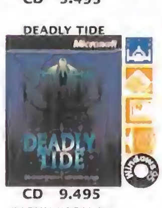
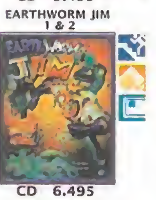










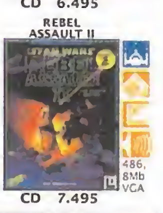






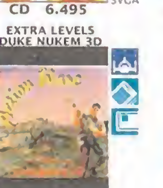








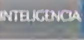


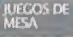




Título	Requisitos	Precio
ALIEN TRILOGY	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
ARCADE AMERICA	486, 8Mb VGA	CD 6.495
BATTLEDROME	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 3.190
BRAINDEAD 13	486, 4Mb VGA	CD 7.495
BUBBLE BOBBLE	486, 8Mb VGA	CD 5.495
BUG		CD 5.975
CANNON FODDER 2	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
COMIX ZONE	PENT, 8Mb VGA	CD 5.495
CORRIDOR 7	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.995
CREATURE SHOCK	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
CRUSADER NO REGRET	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
CYBERMAGE-DARKLIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
D! ZONE (NIVELES DOOM)		CD 5.450
DEADLY TIDE		CD 9.495
DESCENT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
DESERT STRIKE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DONALD IN COLD SHADOW	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
DOOM II	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DRAGON'S LAIR II		CD 4.895
DUKE!ZONE		CD 3.750
EARTHSIEGE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.190
EARTHSIEGE 2		CD 7.995
EARTHWORM JIM 1 & 2		CD 6.495
ECCO THE DOLPHIN	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.495
EXTRA LEVELS DARK FORCES		CD 1.495
EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D		CD 1.495
EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN		CD 1.495
EXTRA LEVELS QUAKE		CD 1.495
FINAL DOOM	486 4Mb VGA	CD 4.990
FIRE FIGHT		CD 5.495
GEX		CD 4.895
HARDLINE	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
HELLBENDER		CD 7.495
HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDERS	486, 4Mb VGA	CD 6.495
HEXEN	486, 4Mb VGA	CD 6.495
HUNTER HUNTED		CD 6.995
INDIANA JONES Y AVENTURAS	486, 8Mb VGA	PC 1.995
JETSTRIKE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 4.995
JUNGLE STRIKE	386, 4Mb VGA	CD 1.990
MAGIC CARPET	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
MAGIC CARPET 2	486, 4Mb VGA	CD 6.495
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
METAL RAGE	486, 4Mb VGA	CD 6.495
MORTAL COIL	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
OPERATION BODY COUNT	386 4Mb VGA	OFERTA CD 2.995
PANZER DRAGON		CD 7.495
PITFALL		CD 6.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	CD 7.975
RAPTOR	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.990
RAYMAN	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
REBEL ASSAULT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.495
REBEL ASSAULT II	486, 8Mb VGA	CD 7.495
RETURN FIRE		CD 6.895
RISE OF THE TRIAD	386 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
ROAD WARRIOR	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SCORCHED PLANET	PENT, 8Mb VGA	CD 6.495
SONIC CD		CD 5.795
STARFIGHTER 3000	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.995
STORM	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SWIV 3D	PENT, 8Mb VGA	CD 6.495
TERMINAL VELOCITY	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 3.190
TERMINATOR: SKY NET	486, 8Mb VGA	CD 6.495
THE RAVEN PROJECT	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
THE ULTIMATE DOOM	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
TOY STORY		CD 6.495
TRAUMA	386, 4Mb VGA	CD 5.450
TUNNEL B-1	PENT, 16Mb VGA	CD 7.495
VIRTUA COP		CD 7.495
WITCHAVEN II	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
WOLFENSTEIN 3D	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.990
XS	PENT, 8Mb VGA	CD 6.495

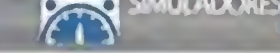














ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



simuladores

AH- 64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aereospacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.



486, 8 Mb, SVGA

CD 7.495

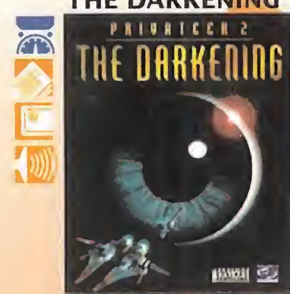
F-22 LIGHTNING II



La más alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación autentica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores vía network, módem o serie.

CD 7.495

PRIVATEER 2 THE DARKENING



Todo un viaje a tu alcance en esta épica y espectacular aventura espacial que reparte a lo largo de 3 detallados sistemas planetarios. Lucha, explora y comercia para abrirte camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de tu identidad perdida.

CD 8.495 PENT, 8 Mb, SVGA





















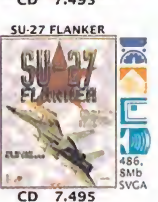

















Título	Requisitos	Precio
1942 PACIFIC AIR WAR	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
1944 ACROSS THE RHINE	386, 4Mb SVGA	CD 7.995
A-10 CUBA		CD 7.995
ACES OVER EUROPE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
ADVANCED TACTICAL FIGHTERS	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
AIR POWER	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.495
APACHE LONGBOW	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
B-17 FLYING FORTRESS	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
DAWN PATROL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
DOG FIGHT	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
EF 2000 EVOLUTION	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR		CD 1.495
F-117 A	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-14 FLEET DEFENDER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-15 STRIKE EAGLE II	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
F-19 STEALTH FIGHTER	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
FALCON 3.0	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.490
FAST ATTACK	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
FIGTHER WING	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.995
FLIGHT COMANDER 2	486, 4Mb SVGA	CD 5.495
FLIGHT OF THE INTRUDER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.295
FLIGHT SIMULATOR 6.0		CD 8.995
FLIGHT UNLIMITED	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
HARRIER JUMP JET	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
HIND	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
M1 TANK PLATOON	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
MEGAFORTRESS	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.295
NAVY STRIKE	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
OVERLORD	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
PRIVATEER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
RED GHOST	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SAIL 95	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
SEA WOLF	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SHELLSHOCK	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
SHERMAN M4	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.295
SILENT HUNTER	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
SILENT THUNDER		CD 5.995
SPACE BUCKS	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
SPACE SIMULATOR	386, 1Mb VGA	PC 8.900
STAR CONTROL 3	486, 8Mb SVGA	CD 6.795
STAR CRUSADER	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.490
STRIKE COMMANDER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SU-27 FLANKER	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
SUPER EF 2000		CD 8.495
TANK	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.295
TASK FORCE 1492	286, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.995
TFX	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
TIE FIGHTER	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.495
TOM CAT ALLEY	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.495
TOP GUN	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
WEREWOLF VS COMANCHE	486, 8Mb VGA	CD 7.495
WING COMMANDER IV	486, 8Mb SVGA	CD 8.995
X-WING	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.495
ZEPHYR	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.995

superofertas



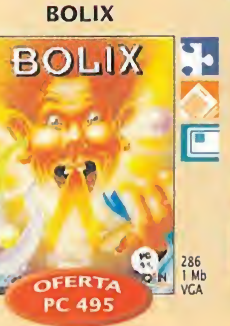
ATAC





286 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

BOLIX



286 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



286 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

KNIGHTS OF THE SKY





286 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

ROL CRUSADERS



286 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

ZYCONIX



286 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

precios **i.v.a.** incluido

ARGENTINA

Presentando esta revista obtendrás en Centro MAIL - Buenos Aires un 10% de descuento en todas tus compras en efectivo sobre los precios vigentes.

BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL. 371 13 16
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

PACKS

PACK ERBE 3X1
1 A IV NETWORKS
2 DARK FORCES
3 PRISIONER OF ICE





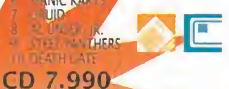
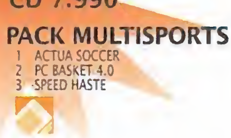
486•8 Mb•SVGA
CD 7.990

LUCASARTS ARCHIVES Vol.2

1 REBEL ASSAULT
2 REBEL ASSAULT II
3 TIE FIGHTER
4 DARK FORCES SUPER SAMPLER EDITION
5 MAKING MAGIC

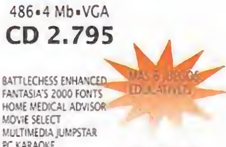


486•8 Mb•VGA
CD 9.495

MEGAPACK Vol. 6


1 ALLIED GENERAL
2 ACTION SOCCER
3 RIDDLE MASTER OF MASTER LU
4 KYRANDIA 3
5 PINBALL 3D
6 MANIC KARTS
7 LIQUID
8 BC UNDER. JR.
9 STEEL PANTHERS
10 DEATH GATE

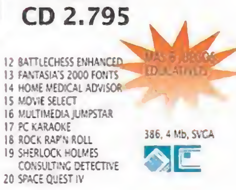
486•8 Mb•VGA
CD 7.990

PACK MULTISPORTS


1 ACTUA SOCCER
2 PC BASKET 4.0
3 SPEED HASTE

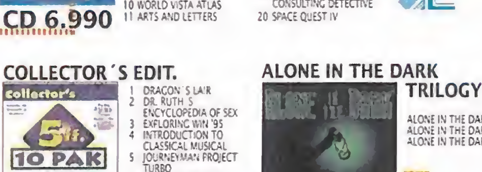
486•4 Mb•VGA
CD 2.795

26 PACK BUNDLE


1 BEST OF MEDIA CLIPS
2 CD-ROM OF CD-ROMS
3 DOOM (EPISODE 1)
4 KING´S QUEST V
5 PC ANIMATION FESTIVAL
6 PC KARAOKE CLASSICS
7 STELLAR 7
8 TIME: MAN OF THE YEAR
9 WORLD FACT BOOK
10 WORLD VISTA ATLAS
11 ARTS AND LETTERS
12 BATTLECHESS ENHANCED
13 FANTASIA'S 2000 FONTS
14 HOME MEDICAL ADVISOR
15 MOVIE SELECT
16 MULTIMEDIA JUMPSTAR
17 PC KARAOKE
18 ROCK RAP'N ROLL
19 SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
20 SPACE QUEST IV

MÁS 6 JUEGOS EDUCATIVOS

386, 4 Mb, SVGA
CD 6.990

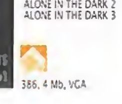
AIR COMBAT CLASSICS

1 BATTLEHAWKS 1942
2 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
3 THEIR FINEST HOUR

286, 1 Mb, VGA
CD 2.495

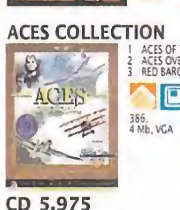
COLLECTOR´S EDIT.

1 DRAGON´S LAIR
2 DR. RUTH´S
3 ENCYCLOPEDIA OF SEX
4 EXPLORING WIN´95
5 INTRODUCTION TO CLASSICAL MUSICAL
6 JOURNEYMAN PROJECT TURBO
7 MAD DOG MCCREE
8 PRINCE INTERACTIVE
9 SING- A- LONG KIDS V.3
SIRIUS NET
10 WEBSTER´S CONCISE ENCYCLOPEDIA

CD 5.990

ALONE IN THE DARK TRILOGY

ALONE IN THE DARK 1
ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK 3

386, 4 Mb, VGA
CD 7.495

BENEALTH STEEL SKY & CANNON FODDER

1 BENEALTH STEEL SKY
2 CANNON FODDER

OFERTA CD 3.995

MEGARACE & BLOODNET


1 MEGARACE
2 BLOODNET

OFERTA CD 2.995

CLASSICS COLLECTION

1 OMAR SHARIF ON BRIDGE
2 FLYING PICTURES
3 SOLITAIRE FOR WINDOWS
4 CHESS

386, 4 Mb, VGA
CD 2.990

ACES COLLECTION

1 ACES OF THE PACIFIC
2 ACES OVER EUROPE
3 RED BARON

386, 4 Mb, VGA
CD 5.975

GOLDEN 10

1 CHESS PLAYER 2150
2 FIRST SAMURAI
3 GUNSHIP
4 KICK OFF 2
5 MEGALOMANIA
6 MIG-29
7 PERFECT GENERAL
8 RAILROAD TYCOON
9 RED STORM RISING
10 SILENT SERVICE II

386, 4 Mb, VGA
CD 4.990

GOLDEN COLLECTION V.1

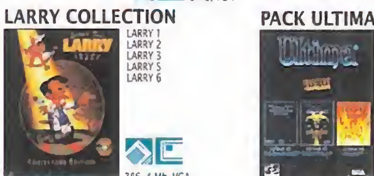
1 PANZER GENERAL II
2 ACTION SOCCER´96
3 THUNDERSCAPE
4 FORMULA 1 GRAND PRIX
5 CRYSTAL CALIBURN PINBALL
6 MASTER OF MAGIC
7 SID MEIER´S CIVILIZATION
8 B-17 FLYING FORTRESS
9 AIR POWER
10 ZEPPELIN-GIANTS OF THE SKY

486, 8 Mb, SVGA
CD 6.995

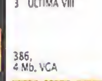
KING'S QUEST COLLECT.

KING'S QUEST 1
KING'S QUEST 2
KING'S QUEST 3
KING'S QUEST 4
KING'S QUEST 5
KING'S QUEST 6

386, 4 Mb, VGA
CD 5.995

MEGAPAK 11, Vol. 5

1 TERMINAL VELOCITY
2 FLIGHT UNLIMITED SPECIAL ED.
3 PRIMAL RAGE
4 PINBALL FANTASIES DELUXE
5 JAGGED ALLIANCE
6 FX FLIGHTER
7 WARLORDS II DELUXE
8 POOL CHAMPION
9 ENTOMORPH
10 GREAT NAVAL BATTLES IV

486, 8 Mb, VGA
CD 6.990

LUCASART ARCHIVES VOL. 1

1 DAY OF TENTACLE
2 INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3 REBEL ASSAULT-SPECIAL EDITION
4 SAM & MAX HIT THE ROAD
5 STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT
6 SUPER SAMPLER (DEMOS)

386, 4 Mb, VGA
CD 4.990

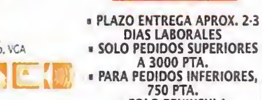
RETURN OF ARCADE

1 PAC MAN
2 POLE POSITION
3 GALAXIAN
4 DIG - DOG

PC 4.895

LARRY COLLECTION
LARRY 1
LARRY 2
LARRY 3
LARRY 5
LARRY 6

386, 4 Mb, VGA
CD 5.995

PACK ULTIMA

1 ULTIMA VII: BLACK GATE
2 ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE
3 ULTIMA VIII

386, 4 Mb, VGA
CD 5.795

Entra en tu CENTRO MAIL

Todos estos productos y muchos más los encontrarás al mejor precio.

Centros Mail en España y Portugal












ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL.: 514 39 98
Elche ALICANTE — CRISTOBAL SANZ, 29. TEL.: 546 79 59
ALMERIA — AV. DE LA ESTACION, 28. TEL.: 26 06 43
Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCION, 8. TEL.: 534 37 19
BARCELONA — C.C. BARCELONA GLORIES, DIAGONAL 280. TEL. 486 00 64
BARCELONA — CARRER DE PAU CLARIS, 97. TEL.: 412 63 10
BARCELONA — CARRER DE SANTS, 17. TEL.: 296 69 23
Badalona BARCELONA — SOLEDAT, 12. TEL.: 464 46 97
Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11. TEL.: 872 10 94
Mataró BARCELONA — SAN CRISTOFOR, 13. TEL.: 796 07 16 (NUEVO CENTRO)
Sabadell BARCELONA — FILADORS, 24D. TEL.: 713 61 16
BURGOS — C.C. Cª DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7. TEL.: 22 27 17
CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3. TEL.: 48 66 00
GIRONA — JOAN REGLA, 6. C/V RUTLLA, 147. TEL.: 22 47 29
GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11. C/V RECOGIDAS. TEL.: 26 69 54
HUESCA — ARGENSOLA, 2. TEL.: 23 04 04
JAÉN — PASAJE MAZA, 7. TEL.: 25 82 10
LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1. TEL.: 14 31 11
Stgo. de C. LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13. TEL.: 59 92 88
LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3. TEL.: 23 46 51
MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL.: 527 82 25
MADRID — MONTERA, 32, 2º. TEL.: 522 49 79
MADRID — C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038. AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N. TEL.: 378 22 22
Alcalá de H. MADRID — MAYOR, 89. TEL.: 880 26 92
Alcobendas MADRID — CONSTITUCION, 15. C. COM. PICASSO. TEL.: 652 03 87
Alcorcón MADRID — CISNEROS, 47. TEL.: 643 62 20
Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL, 8. TEL.: 617 11 15
MÁLAGA — ALMANSA, 14. TEL.: 261 52 92
Fuengirola MÁLAGA — AV. JESUS SANTO REY, ED. OFISOL, 4. TEL.: 246 38 00
Pamplona NAVARRA — PINTOR ASARTA, 7. TEL.: 27 18 06
Palma de MALLORCA — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11, LOCAL 9. TEL.: 72 00 71
Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO, PASEO MARITIMO, 54. TEL.: 40 55 73
Vila Nova Gaia PORTO — GAIA SHOPPING, AV. DOS DESCUBRIMENTOS, 549, LOJA 237. TEL.: 372 04 49
Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL.: 22 09 39
SALAMANCA — TORO, 84. TEL.: 26 16 81
Sta. Cruz de TENERIFE — RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL.: 29 30 83
SEGOVIA — C.C. ALMUZARA 2º PL. LOC.21, C/ REAL. TEL.: 43 67 50
SEVILLA — C. COMERCIAL LOS ARCOS, LOCAL B-4. TEL.: 467 52 23
VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2. TEL.: 380 42 37
VALENCIA — C.C. EL SALER, BULEVAR SUR. TEL.: 333 96 19
VALLADOLID — C.C. AVENIDA, Pº DE ZORRILLA, 54-56. TEL.: 22 18 28
VITORIA-GASTEIZ — MANUEL IRADIER, 9. TEL.: 13 78 24
BILBAO — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4. TEL.: 410 34 73
Las Arenas VIZCAYA — CALLE DEL CLUB, 1. TEL.: 464 97 03
ZARAGOZA — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA, PLANTA 1. TEL.: 21 82 71
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL.: 53 61 55

Llámanos si no tienes cerca un CENTRO MAIL




LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20,00 H. SABADOS: DE 10,30 A 14,00 H. • TF.: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

POR SOLO 500 PTA.

• PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
• SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTA.
• PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTA.
• SOLO PENINSULA
• BALEARES, 1.000 PTA

ENVIO POR CORREO **300 PTA.**

MC M

Recortar y enviar este cupón a: *Centro MAIL • "Cupones" • Cº de Hormigueras, 124 Ptal 5, 5º F • 28031 MADRID*

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	SISTEMA	PRECIO

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....

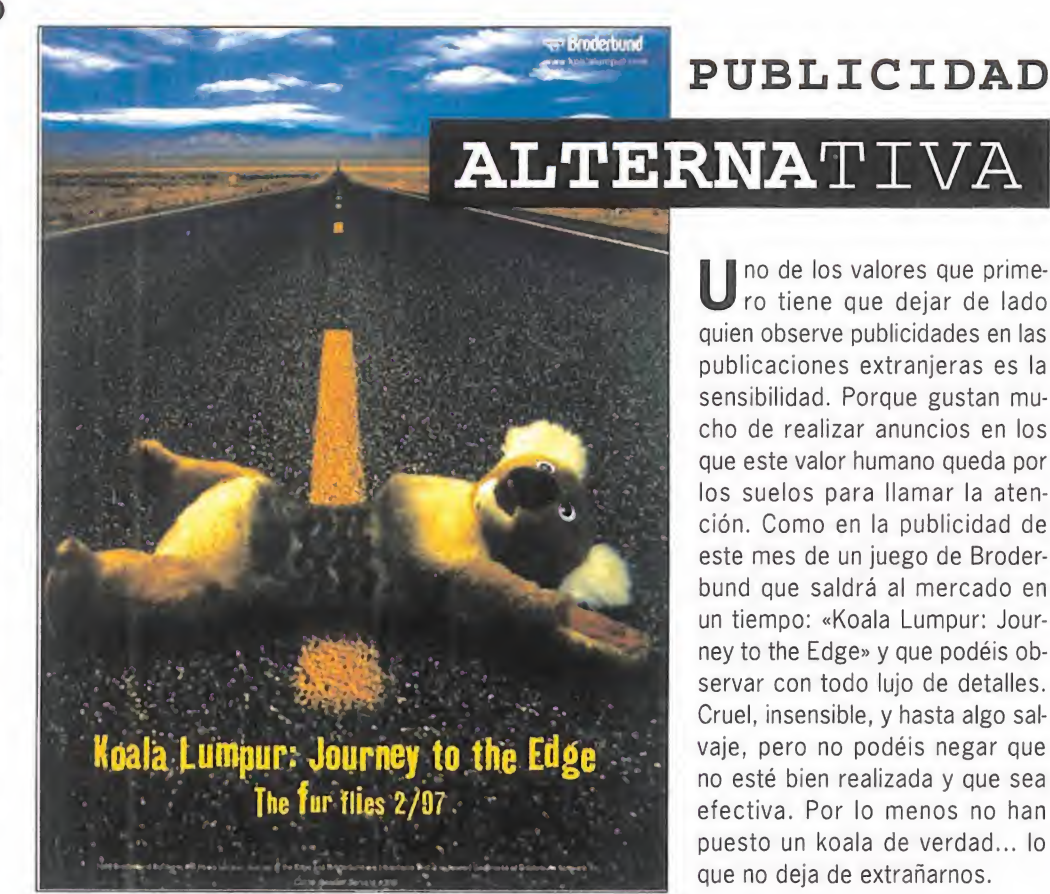
Precios válidos hasta 28/02/97 o fin de existencias.



Lo peor del mes

Que haya una diferencia de precio tan sustancial entre la versión barata de «Command & Conquer» que se vende en quioscos –a 1.995 pesetas– y la edición especial que se vende en El Corte Inglés –a 5.990 pesetas–, que no se justifica con la inclusión de «Covert Operations» junto a «C&C».





PUBLICIDAD ALTERNATIVA

Uno de los valores que primero tiene que dejar de lado quien observe publicidades en las publicaciones extranjeras es la sensibilidad. Porque gustan mucho de realizar anuncios en los que este valor humano queda por los suelos para llamar la atención. Como en la publicidad de este mes de un juego de Broderbund que saldrá al mercado en un tiempo: «Koala Lumpur: Journey to the Edge» y que podéis observar con todo lujo de detalles. Cruel, insensible, y hasta algo salvaje, pero no podéis negar que no esté bien realizada y que sea efectiva. Por lo menos no han puesto un koala de verdad... lo que no deja de extrañarnos.

FORMIDABLE...

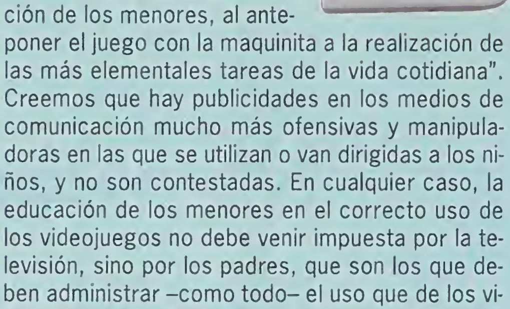


... que Intel diera el pasado 8 de enero el pistoletazo de salida a sus primeros Pentium con MMX, cuyos cargamientos salieron ese mismo día con destino a los fabricantes de ordenadores, que ya los montan en sus equipos. Las posibilidades multimedia del MMX mejorarán notablemente la calidad de los juegos que lo soporten directamente, entre los que se cuentan ya títulos como «Pod», «Unreal» o «Dreadnought», y cuyo número se verá incrementado sustancialmente ya que las compañías han decidido apoyar mayoritariamente a este nuevo procesador de Intel. Otra posible consecuencia del lanzamiento del MMX será el progresivo abaratamiento de los micros Pentium que no lo incluyan, ya que los Pentium con MMX sólo sufrirán un ligero incremento sobre el precio actual de los que no lo tienen. Una buena noticia, desde el momento en que afecta a nuestros bolsillos.

LAMENTABLE...



... que en nuestro país las publicidades sigan dando pie a actuaciones desproporcionadas, como la llevada a cabo por la Asociación para los Derechos del Niño y la Niña, que ha pedido la retirada de un anuncio de la Game-Boy de Nintendo por considerar que "puede ir en perjuicio de una correcta educación de los menores, al anteponer el juego con la maquinita a la realización de las más elementales tareas de la vida cotidiana". Creemos que hay publicidades en los medios de comunicación mucho más ofensivas y manipuladoras en las que se utilizan o van dirigidas a los niños, y no son contestadas. En cualquier caso, la educación de los menores en el correcto uso de los videojuegos no debe venir impuesta por la televisión, sino por los padres, que son los que deben administrar –como todo– el uso que de los videojuegos hagan sus hijos.



Hace 10 años...

El número 21 estuvo lleno de buenas noticias de índole nacional, al margen de nuestras secciones habituales y los fastuosos patas arriba de muchos juegos.
La noticia estrella fue la primera bajada importante y casi general de los precios del software por parte de las distribuidoras españolas para intentar combatir la piratería creciente. Pero también fue el momento en que el software español comenzaba a destacar con muchos y buenos títulos, que comentábamos extensamente, como «Game Over» de Dinamic, y «El Misterio del Nilo» de Zigurat, que fue la portada de ese mes.



¿QuÉ He HeCHo YO PaRa MeReCeR EsTo?

Después de mucho tiempo hablando de software, hemos recibido una queja hardware de un lector muy enojado con su ultima adquisición, y que quiere que su voz sea oída. Su nombre es **Cristóbal Gil Luna**, escribe desde Málaga, y nos cuenta lo siguiente:

"Tengo un Pentium 120, 16 MB de RAM EDO, CD 4X y Sound Blaster 16 bits. Debido a la entrada de las tarjetas gráficas 3D en el mercado, decidí comprarme una, abandonando mi tarjeta S3 Trio 64 de 1 MB, y opté por la llamativa 3D Blaster PCI con 4 MB de DRAM EDO, con el afamado chip Rendition Vérité. Abrí mi caja, instalé la tarjeta y los controladores, y empezaron los problemas. En primer lugar, el paquete no contenía ningún controlador para MS-DOS, cuando en el exterior del paquete decía con claridad que sí. Tampoco trae controladores para «3D Studio», por lo que no puedo usarlo cuando hasta la peor tarjeta los incluye. Algunos juegos SVGA, como «Wing Commander IV», no puedo ejecutarlos en DOS cuando antes sí podía; y otros como «Doom II» no funcionan con suavidad, sino a saltos. Juegos bajo Windows 95 como «Return Fire» mejoran gráficamente, ya que la tarjeta posee corrección de perspectiva, mapeado de texturas..., pero más lentos que con la S3.
Si lo llego a saber, no la hubiese adquirido."

Compartimos tu esperanza, y suponemos que habrá usuarios contentos con sus tarjetas 3D, y con sus equipos, ¿o no? Pues ya sabéis...

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón: sectorcritico.micromania@hobbypress.es



Última hora

Los juegos tienen un nuevo tamaño



NOTA: La caja es tan solo una idea promocional de Psygnosis, pero ¿os imagináis que las cajas fueran realmente así?

Según nuestras últimas noticias, las compañías de software han decidido potenciar las ventas de sus juegos dotándolos de un embalaje mucho más llamativo y voluminoso. El primer juego en que se va a aplicar esta medida es en «MundoDisco II» de Psygnosis, que en la imagen veis el nuevo tamaño real de su caja en comparación con la del primer «MundoDisco». Sin duda que se trata de una GRAN medida que hará más grandes aún a los juegos que se publiquen a partir de ahora, aunque nos planteen algún problema de almacenamiento en nuestra casa.

¿Por... qué no acaban de cuajar los dispositivos de realidad virtual, a pesar de su bajada de precios?

¿Qué... efecto tendrá sobre los precios de los Pentiums normales la salida al mercado de los micros con MMX?

¿Cuál... será la parte del mercado que se quedará en Marzo Nintendo 64 al ver el alto índice de ventas de PlayStation y Saturn en Navidad?

¿Cuánto... tiempo falta para que los DVD se instalen de forma definitiva en el mercado y sean una verdadera alternativa al CD-ROM?

Humor

por Ventura y Nieto







LA IMAGINACIÓN AL PODER

En esta época y sociedad en que nos ha tocado vivir –unos dirán que si el capitalismo salvaje, otros que si la sociedad consumista, etc., pero es un tema en el que no se va a entrar ahora, al menos por mi parte– vivimos angustiados por el ocio. ¿Qué hacer, con nuestras escasas horas de ocio? Algunos hasta planifican al detalle cada minuto de sus vacaciones, cuando llegan, sabiendo perfectamente lo que hacer a lo largo de un día normal, en todo momento. Sin un segundo de descanso cuando, lo lógico sería, precisamente, que se descansara, sin necesidad de hacer nada especial.

Y así, o quizá de otro modo, tampoco es un tema sobre el que sea obligatorio teorizar ni discutir, van naciendo las aficiones. Hoy, todo el mundo debe tener unas aficiones concretas. Lo que no está nada mal, si es algo que procure diversión, entretenimiento y, las menos de las veces, hasta un poquito de cultura.

El problema está en lo ya mencionado. Si no tienes una afición –y si es posible, lo más extendida entre la gente, para que nadie te mire como un bicho raro o un marciano despistado– no eres nadie. Hasta aquí... bueno, bien. Una afición. Vale.

Lo que pasa es que, en ciertos sitios, y momentos, algunos snobs gustan de afirmar que no tienen aficiones, sino "hobbies", excelente y muy anglosajón término que, como decenas, cientos, miles de otros vocablos, nos van invadiendo, poco a poco, como los chismes electrónicos japoneses, en una soterrada maniobra que acabará en el momento en que todos hablemos la lengua oficial del imperio, es decir, la del pato Donald. (Inciso: el quizá no demasiado beatífico trato a ciertos términos anglosajones –que continuará en siguientes líneas–, como "hobby", y dado el curioso hecho de que la empresa editora de esta revista se llama "Hobby Press"... ¿influirá decisivamente en la firma de cierto cheque, a final de cierto mes, a nombre de cierto impresentable columnista?)

Claro que, quién sabe si la solución más adecuada para ciertos temas no está, precisamente, en tolerar, incluso alentar, que este acto se siga produciendo impunemente, habida cuenta que en este país somos de mentalidad algo retorcida, y a la hora de adaptar ciertas expresiones, nos quedamos más anchos que largos, dejando caer cualquier cosa como traducción, adaptación o lo que sea a ciertos términos provenientes del inglés. Algo que, por cierto, –¡qué casualidad!– viene al caso de una de las aficiones (¿hobbies?) de este pobrecito juntaletras, que es el cine. Y es que, aquí, o traducimos los títulos y diálogos del noventa por ciento de las películas extranjeras –americanas, no nos engañemos– como a ciertos personajes –¿quién se encarga de estas cosas?– les apetece, tras una ingesta desproporcionada de carajillos a buena hora de la mañana, o somos tan chulos que dejamos el término inglés, y aquí paz, y después, gloria.

Algo que también viene pasando, y cada vez más, en el mundo del software –vaya, ¿cómo se podrá traducir software?–. Hasta hace poco, unas veces por pedantería y parecer que se sabe más que nadie, otras por pura ignorancia de una traducción más o menos correcta, hemos venido aceptando términos como shoot'em up o beat'em up, para juegos de acción o, sí, aceptémoslo, arcades –a ver quién es el listo que es capaz de escribir, o decir "dispara' tó" o "mata' tó", y no se le ríen hasta las papeleras–. Bueno, no deja de ser una tontuna, pero vale. Aceptémoslo. Ahora, a un servidor ya le parece algo excesivo leer, como leyó, en ciertas publicaciones, por supuesto, inglesas y/o norteamericanas, que son las que parten el bacalao, nuevas y extrañas denominaciones para juegos tan típicos y tan de toda la vida como son los plataformas, denominaciones, digo, como "jump'n'run" o "fly'em up" –y juro que esto es verdad de la buena–.

Esto no dejaría de ser una tontería si no fuera porque, como con todo, aquí acabaremos asumiendo semejante bobochorrez como el "summun", y todos empezaremos a decir cosas parecidas. Pero bueno, si la cosa se va a poner así, vamos a imaginar... ¿Cuáles podrían ser algunos de esos estrambóticos y novedosos géneros, calificados por expresiones oscuras? Por ejemplo... "punch'em out & back 'gain", o tal vez "zap'em all". Es posible que algo como "jump' n'fly'n up, then kill'em'n smile", y puede que incluso "nuke tha bastar'neighbou'n jump ove' his head" acabe llevándose el gato al agua. Quién sabe. Todo puede depender de si, al final, hay que hacer un "fatality" al "final boss", y atizarle un "death slash" antes de mandarle al "hell".

Pero, sinceramente, eso de arcade me sigue sonando como lo mejor.

D.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
AFTERSHOCK FOR QUAKE	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	VARIABLE	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED	COMP WIN95
AMOK	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB WIN 95)	NADA	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	SB, GR, RL	NO	DOS Y WIN95
AREA 51	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	1 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	------------------
BLOOD & MAGIC	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (500 KB BASE)	25 --225 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL, MIDI	RED, SERIE	------------------
CREATURES	CD (WINDOWS)	PENTTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB	40 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	------------------
C&C: RED ALERT	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	40 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL.	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	DOS Y WIN95
DEATH RALLY	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	12 - 44 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	SB, GR	MODEM, RED	COMP WIN 95
DIABLO	CD (WIN 95)	PENTIUM/60	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	MODEM, RED, INT.	COMP WIN NT
EF2000 EVOLUTION	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	VARIABLE	SVGA (VESA)	DOBLE	RAT, TECL, JOY	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, INT	THRUSTMAST
FIRO & KLAWD	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	2..3 - 75 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD	AD, SB, GR, RL	NO	COMP WIND.
FRAGILE ALLEGIANCE	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB WIN 95)	36 - 130 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR	RED	COMP WIN95
GRAND PRIX MANAGER 2	CD (WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	7 - 85 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED	------------------
INTERNATIONAL MOTO X	CD	486DX/33	PENTIUM/90	4 MB (8 MB RECOM.)	14 - 40 MB	VGA	DOBLE	TECL, PAD	AD, SB, GR, RL	NO	4X RECOM.
LORDS OF THE REALM II	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	34 - 101 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	MODEM, RED	COMP WIN95
MASTER OF ORION	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RRECOM.)	75 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	ADD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	COMP WIN 95
M.A.X.	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RRECOM.)	3 - 426 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	DOS Y WIN95
NBA JAM EXTREME	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/100	8 MB	38 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	NO	------------------
NBA FULL COURT PRESS	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB	55 - 125 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN, TECL	TODAS	MODEM, RED	------------------
PC FÚTBOL 5.0	CD/DISCO	486DX/33	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	3 - 102 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN, TECL	SB	NO	DOS Y WIN95
POWER F1	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB	5 - 90 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	SERIE	4X RECOM..
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB RECOM.)	20 MB	VGA	DOBLE	TECL, JOYS	SB, GR, RL, MIDI	NO	------------------
SIM COPTER	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	16 MB	2 - 38 MB	SVGA	CUADRUP.	RATÓN, TECL	TODAS	NO	------------------
STAR CONTROL 3	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	5 - 65 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	4X RECOM.
T--MEK	CD	486DX4/100	PENTIUM/100	8 MB	8 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	AD, SB, GR, RL	SERIE, MODEM	------------------
VERSALLES	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	4 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	------------------
WARCRAFT II	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	23 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	AD, SB, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	COMP WIN 95
W!ZONE	CD	486DX/33	486DX2/66	8 MB	VARIABLE	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, AD, GR, RL	MODEM, RED, SERIE	COMP WIN 95
U. S. NAVY FIGHTERS 97	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	16 MB	25 MB	SVGA	CUADRUP.	TECL, JOY, PAD	TODAS	MODEM, RED, SERIE	6X RECOM.

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía



¿Qué prefieres?
¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ PC ANALOG JOYSTICK Funsoft
Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ PC CONTROL PAD Funsoft
Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

Este mes, en el CD-ROM

DEMOS EN EXCLUSIVA
Nuevos programas, recién salidos del horno.

- The Darkening. Privateer 2
- Amok
- Captain Quazar
- 3DO Decathlon
- Ultimate Soccer Manager 2
- Nascar Racing 2
- Star Control 3
- Takeru. Letter of the Law
- M.A.X.
- Blood & Magic





TRAILERS

Los estrenos más recientes del cine, en casa.

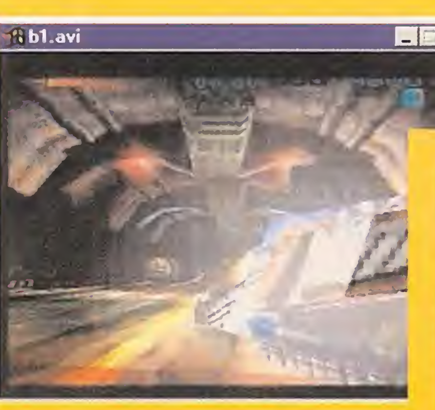
- Los Demonios de la Noche
- The Relic





PREVIEWS
Un primer vistazo a las últimas novedades.

- Tunnel B1
- Turok: Dinosaur Hunter







Y, ADEMÁS, para estar en conexión:

- InfoSurf
- Hobby Link 1.13

